MITÄ UUTTA CES-MESSUILLA

HINTA 27 MK

PC
AMIGA
ST, C64
CD-ROM

PELIT 2/94

TREKKIEN TOIVEUNI

Star Trek Judgment Rites



DOOM-KUUME JATKUU
HAASTATTELUSSA
JAY WILBUR

SIERRAN KOVAT UUTUUDET
- Police Quest 4
- Quest for Glory 4

TALVEN UUDET ROOLI-PELIT

- Parasta Amigaa
Cannon Fodder



KLASSIKOIDEN UUDET VAATTEET
- Archon Ultra
- SimCity 2000

APUA ONGELMIIN:
Space Quest 5, Rex Nebular, Jurassic Park, Dracula Unleashed, Rebel Assault ym. ym.

Arvosteluissa:
Campaign 2 • CyberRace • Bloodnet • Kronolog • Lillehammer • Critical Path • Incredible Toons • Cool Spot • Jne


6 414886 093546
609354-94-02

PELIT

2/94

TOIMITUS
Päätoimittaja Tuija Linden
Toimitussihteeri Sari Alho
Toimittaja Niko Nirvi
Taitto ja piirrokset Wallu
Avustajat
Niko Hellsten, Jyrki Kasvi, Kaj Laaksonen, Ossi Mäntylahti, Panu Mäntylahti, Tapio Salminen, T.J. Talasmaa, Mika Tuomainen, JTurunen, Kimmo Veijalainen
Pelit-BBS (Vain tilaajille)
(90) 120 5757, 24 t/vrk
(Dianan kautta 9102-0-120 5757)
TOIMITUKSEN OSOITE
Pelit, PL 64, 00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911, fax. (90) 120 5799
ILMOITUKSET
Pelit/Ilmoitusosasto, PL 64, 00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Markkinointipäällikkö: Mia Kempppi
Myyntipäällikkö: Jussi Kiilamo
Ilmoitussihteeri: Stina Eklund-Huolman
Myyntijohtaja: Esa Sairio
VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOT
Mikäli hyväksyttyä ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaasta johtuvasta syystä voida julkaista, lehti ei vastaa tästä ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemisessa sattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta tai tarkoitetusta julkaisuajankohdasta lukien.
ASIAKASPALVELU
Helsinki Media Erikoislehdet/Asiakaspalvelu
PL 35, 01771 Vantaa
Tilaukset (90) 120 670
Kirjatilaukset (90) 120 671
Tilausten irtisanomiset (90) 878 4544
(automaattinen vastauspalvelu, varaa esille asiakasnumerosi osoitelipukkeesta tai laskun kuittiosasta)
Muut asiat (90) 120 670 (osoitteenmuutokset ym.)
Osoitteenmuutokset ja tilausten irtisanomiset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmestymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.
TILAUSHINNAT
12 kk säästötilaus 198 markkaa
12 kk määräaikaistilaus 208 markkaa
Säästötilaus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan säästötilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus. Helsinki Media Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.
Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset häiriöt, alihankkijoiden viivästykset yms.) varauksin. Lehtiemme tilaajat ovat Helsinki Media konsernin asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakaspalveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne tilausvelvotteiden täytyttyä.
KUSTANTAJA
Helsinki Media
Erikoislehdet Oy,
Kornetintie 8, 00380 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Toimitusjohtaja: Eero Sauri
Markkinointijohtaja: Hannu Ryynälä
LEHDENMYYNTI
Markkinointipäällikkö: Heikki Nurmela
Tuotepäällikkö: Pauliina Kaivola
Lehti julkaisee sitoumuksetta teksti- ja kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla.
Painopaikka Sanomapaino Vantaa 1994
ISSN 1235-1199
Kolmas vuosikerta.



Helsinki Media
Erikoislehdet

Terminator 2: The Arcade Game, sivu 35.

Arvostelut

Star Trek: Judgment Rites 20
Nnirvi. Trek-tietäjille mannaa Interplaylta.

Quest for Glory 4: Shadows of Darkness.....22
Tapio Salminen. Sierran kuniakas jatko seikailusarjaan.

Metal & Lace.................24
Jyrki J.J. Kasvi. Megatechin kohtalainen mätkintä.

Dennis The Menace.........25
JTurunen. Selvä A500-peli CD32:lle Oceanilta.

Campaign 2...................26
Nnirvi. Taktinen ammuskelu Empireltä, jossa ei uutta ykkösversioon verrattuna.

Sid & Al`s Incredible Toons 27
Ossi Mäntylahti. Dynamixilta jälleen kelpo puzzle.

Police Quest 4: Open Season..................28
Tapio Salminen. Sierra unohti juonen.

CyberRace......................30
Tapio Salminen. Liian lyhyt, mutta kiinnostava ampumasimulaattori Cyberdreamsiltä.

Cool Spot......................31
JTurunen. Hyvä musiikki, hyvä ajantappohyppely Virginiltä.

Bloodnet 32
Tapio Salminen. MicroProsen tunnelmallinen roolipeli, jossa on pikkupuutteita.

Heirs to the Throne........34
TJ Talasmaa. QQP:n strategia ei sytyttänyt.

Terminator 2: The Arcade Game 35
JTurunen. Acclaim/Virginin räiskintä, josta puuttuu viimeistely.

Kronolog 36
Tapio Salminen. Castleworks Gamewaren seikkailu, jossa on kiehtova juoni, mutta huono toteutus.

Cannon Fodder 38
Kimmo Veijalainen. Upeaa, erinomaista taktista toimintaa Virginiltä.

Winter Olympics Lillehammer '94............39
Kaj Laaksonen. U.S. Goldin kertakäyttöistä olympiahuumaa.

SimCity 2000.................40
Nnirvi. Klassikon jatko lunastaa odotukset. Kerrankin Maxis onnistuu.

Critical Path 42
Tapio Salminen. CD-ROM-seikkailu, jossa ei ole paljon pelattavaa. Media Visionilta.

Mad Dog McCree 43
Kaj Laaksonen. American Lasergamesin epäonnistunut ampumapeli.

Companions of Xanth 44
Jyrki J.J. Kasvi. Legendin seikkailu Xanth-friikeille.

Tornado – Operation Desert Storm................46
Kaj Laaksonen. Digital Integrationin lentosimulaattorin erinomainen lisälevyke.

Archon Ultra 47
TJ Talasmaa. Vanha oli parempi, Free Fall Associates/SSI.

Lyhyesti.........................49
PC-, Amiga- ja CD-ROM-Updateja.

Police Quest IV sivulla 28.



Ajan hermolla

Uutiset 4
Mitä uutta Las Vegasin CES-messuilla?

Haastattelussa Jay Wilbur 12
Mukana myös Doom 1.2.

Roolipelit 14
Jyrki J.J. Kasvi. Uudet suomenkieliset roolipelit syynissä.

Pelit-BBS 48
Nnirvi. Lukekaa ja oppikaa!

Kilpailut 76
CD-ROM-paketti ja Amiga CD32 lähtivät matkaan onnellisille voittajille, samoin piirustuskilpailun palkinnot. Kryptokin arvottiin. Kilpailuina tällä kertaa Interplayn Star Trek ja Thalionin Ambermoon.

Ratkaisut

Space Quest 5 52
Mikko Kinnunen. Ensimmäisessä osassa avaruuden roskakuski pääsee jo pitkälle.

Rex Nebular 54
Simo Mäkinen ja Mikko Koponen. Expert-tason ratkaisu.

Mukana myös

Nnirvi 57
Suomi astuu uuteen aikakauteen.

Pelin Henki 58
Wexteen. Paljonko mikrosi kuluttaa ympäristöä?

Posti 60
Teknisiä ongelmia riittää ja riittää.

Max & Moritz 64
Valtava Max: Dracula, Sam & Max, Jurassic Park ym. ym. Moritzilla hyviä pikkuvinkkejä.

PelitSeis? 70
Tällä kertaa vastauksia vino pinkka.

Kyöpelit 77
Moottorisaha soi.

Tulossa 79
Mitä uutta ensi lehdessä?

English Summary 79
Nice new games.



Quest For Glory 4 sivulla 22.



Mad Dog McCree sivulla 43.



Tuija Lindén
päätoimittaja

Vanhoja pelejä

Viime aikoina on purkissamme valitettu sitä, että peliarvostelut ovat osittain "vanhoista" peleistä. Myönnetään, jotkut arvosteluistamme ovat peräti kolmen kuukauden ikäisistä peleistä. Mutta onpa toisinkin päin käynyt, eli peli ei ole ollut vielä kaupoissa lehden ilmestyttyä, mistä siitäkin valitettiin...

Toinen asia ovat sitten pelit kuten Master of Orion, joista puhuttiin Internetissä monta kuukautta ennen kuin saimme sen käsiimme. Kuitenkin Orion oli meillä heti kun se oli julkaistu Euroopassa, jenkkiversiota yritimme metsästää mutta tuloksetta. Piraattikopioistahan me emme peliarvosteluja tee, emmekä niitä muutenkaan harrasta.

Muistakaa nyt kuitenkin, että Pelit ei ole sanomalehti, joka tehdään päivässä. Pelejä pelataan yleensä noin viikon–kaksi, jotta arvostelusta tulisi oikeudenmukainen. Kuten jokainen lienee huomannut, me emme arvostele pelejä alkudemon tai 10 minuutin pelaamisen perusteella.

Teksti eli itse arvostelu saattaa syntyä parissa päivässä – tai siihen voi mennä pari viikkoa. Samanaikaisesti otetaan kuvat. Sitten arvostelu tulee tänne toimitukseen, missä sitä hiotaan kolmen ihmisen voimin ja se taitetaan.

Paino tekee sivuille omat juttunsa, ja alkaa painaa lehteä vasta, kun koko lehti on valmis. Tähän menee parisen viikkoa. Postikin kuljettaa lehtiä kolmisen päivää. Pääsimme siis parhaimmillaan neljään, pahimmillaan kuuteen viikkoon.

Kun vielä otamme huomioon, että Pelit ilmestyy vain 8 kertaa vuodessa, eli välikuukausia on neljä, voimme lisätä peliarvostelun ikään pahimmillaan viitisen viikkoa.

Eli kyllä me parhaamme teemme. Aika se on joka ohitsemme menee.

Eikä hyvä peli hetkessä vanhene.

Tuija

P.S. Saamme suurimman osan peleistä suoraan pelien valmistajilta, vitsi on vain siinä, että maahantuojilta saamme ne nopeammin. Eli kun peli tänään julkaistaan Englannissa, se on maahantuojalla huomenna ja kaupoissa ylihuomenna. Siis vastoin monen käsitystä, peli on Suomessa heti kun se on julkaistu!



CyberRace sivulla 30.



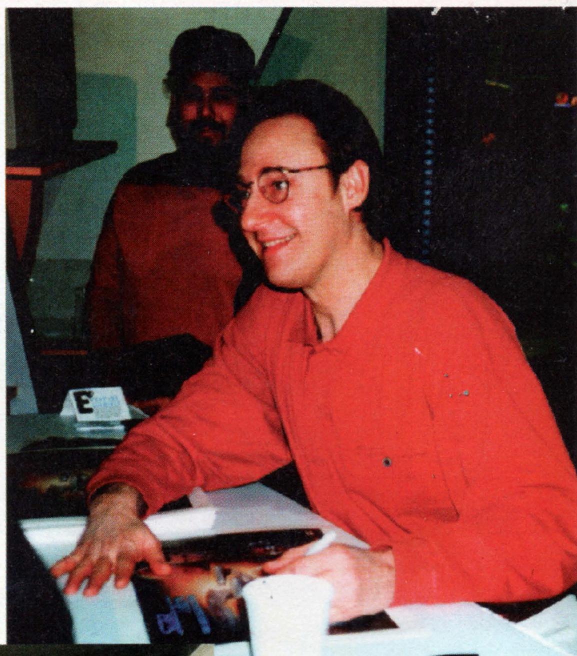
PELI UUTISET



Koonnut Tuija Lindén



Avesoftin Pontus Veneskoski ja Kimmo Kujansuu olivat esittelemässä Ave-tuotteita peräti puolitoista kuukautta kestäneellä Amerikan kiertueella.



Spectrum Holobyten osastolla muun muassa Data eli näyttelijä Brent Spiner jakeli nimmareita.



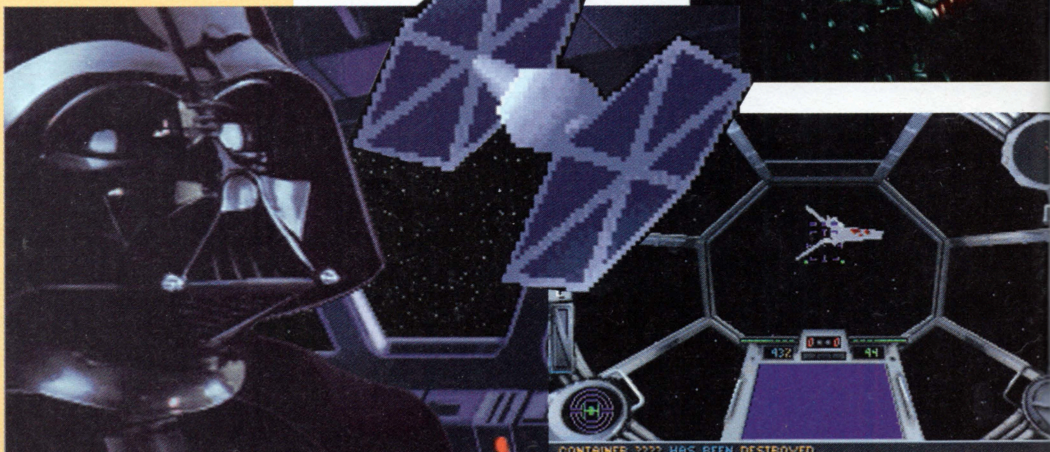
Com 2001:n Juha Holtinkoski nautiskeli aurinkoisesta säästä messuilun lomassa.



Söpö pikku klingon haahuili Spectrum Holobyten osastolla mainostamassa Next Generationia.

Lyhyesti messuilta

- Ultima VIII: Pagan ilmestyy näillä näkymin tässä kuussa.
- Spectrum Holobyte ja MicroProse yhdistävät tietotaitonsa ja alkavat tehdä simulaatioita yhdessä. Yhteenliittymästä tulee maailman suurin simulaatiotalo, jolla on noin 40 prosenttia simumarkkinoista. Holobyte huolehtii myös Domarkin ja Digital Integrationin lentosimuista Yhdysvalloisssa.
- Jo jouluksi odotettu MicroProsen fantasiaseikkailu Dragonsphere ilmestyy näillä näkymin tänä keväänä, mitä se sitten tarkoittaakin. F-14 Fleet Defenderin taas pitäisi tulla "soon".
- Patrick Stewart, paremmin tunnettu kapteeni Jean-Luc Picardina, toimii King Richardina Lands of Loren CD-ROM-versiossa, jonka pitäisi jo olla ilmestynyt.
- Universal Interactive Studios on Hollywoodin uusin yritys rynnistää pelimarkkinoille. Ensimmäinen peli on 3DO:lle tehty Jurassic Park Interactive, joka julkaistaan tänä keväänä. Myös toinen leffatalojen jatke eli Paramount Interactive keskittyy 3DO:hon.
- SSI:n AD & D: Ravenloft, vampyyreita ja muita hirviöitä vilisevä 3D-roolipeli, ilmestyy CD-ROM-versiona huhtikuussa, levykeversiona toukokuussa. Esimakua Pelit-BBS:stä.
- CESissä selvisi lopultakin mikä on Lands of Loren Throne of Chaos. Kaaoksen valtaistuin viittaa yksinkertaisesti kuningas Richardin horjuvaan asemaan hallitsijana.
- Flight Simulator 5 -yhteensopiva Aircraft Factory ilmestyy lähiaikoina.
- Vaikka Star Trek: Next Generation loppuukin, uusi sarja vaanii jo horisontissa. Nimi on Star Trek: Voyager.
- TIE Fighteristä löytyy pelattava demo Pelit-BBS:stä. Samoin Bethesdan The Elder Scrolls: Arenasta.
- Falcon kolmosen uusin lisälevy Hornet ei todennäköisesti tule Eurooppaan sen sisältämän Bosnia-skenaarion vuoksi.





Systeemishokki

Heräät koomasta avaruusasema Citadelilla. Toverisi on muunnettu tunnistamattomiksi palvelemaan Shodania, julmaa tietokonetta, joka kontrolloi avaruusasemaa. Biologinen tutkimus ja automaatio elävät omaa elämäänsä.

Matkallasi tuhoamaan Shodania hiivit kyborgi- ja robottiarmeijoiden ohitse, löydät lisävarusteita suojapukuusi, kytket neuropistokkeesi Shodanin cyberavaruuteen, jota voi sabotoida varastamalla tietoa ja murtautumalla tiedostoihin.

System Shock on Origin uusin Underworld-tyyppinen scifi-roolipeli. Engine mahdollistaa kulmien taakse kurkkaamisen, hyppimisen, leijumisen, ylös ja alas kuikuilun, kiipeämisen, ryömimisen ja jopa lentämisen rakettisaappailla. Lupaavalta kuulostava peli ilmestyy Originin mukaan huhtikuussa ja vaatii 33 megahertsisen 486:n.



Tyynenmeren taistelut

1942: The Pacific Air War kertaa toisen maailmansodan historialliset lähitaistelut. Pelaaja voi lentää kymmentä eri amerikkalaista tai japanilaista konetta sadoissa historiaan perustuvissa taisteluissa. Sen lisäksi tehtäviä voi vielä tehdä itse sisäänrakennetulla Mission Builderilla. Lisäksi pelissä on modeemipelimahdollisuus.

1942:n yksi uutuus on virtuaalinen ohjaamo: näkymä liikkuu pehmeästi pelaajan katsesuunnan mukaan eikä suinkaan hypähdä neljän tai viiden eri näkymän välillä.

MicroProsen mukaan myös pelin grafiikka on parasta, mitä lentosimulaattoreissa on nähty. Jopa laivat on täysin kolmiulotteisia, mikä mahdollistaa toiminnan näkemisen mistä suunnasta tahansa. Pitää paikkansa: vilkaisepa Pelit-BBS:tä löytyvää demoa.

1942: The Pacific Air War ilmestyy kevään aikana.

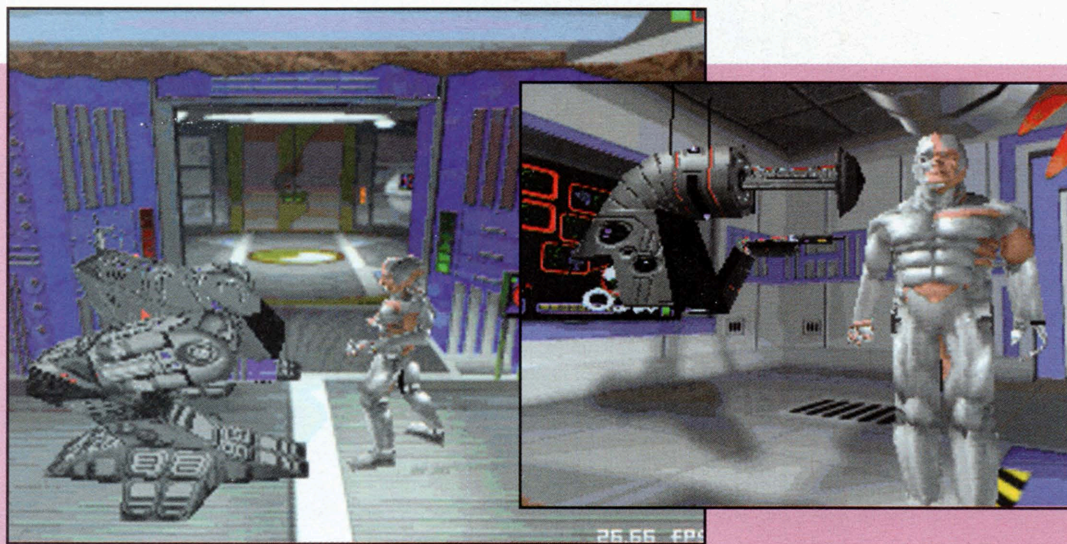
Kauhua Meritiltä

Harvest on pieni mukava kaupunki, jonka ihmiset ovat ystävällisiä. Vanhat miehet kokoontuvat pelailemaan paikalliseen parturiin (niin kuin leffoissa ikään), perheet käyvät vieraisilla sunnuntaisin.

Synnyit Harvestissa 17 vuotta sitten ja olet elänyt siellä koko ikäsi. Tai niin luulet. Ongelma on, ettet muista mitään. Eräänä aamuna vain heräät ja huomaat, että kaupunki on täysin outo täynnä vieraita ihmisiä.

Tutustuttuasi uudelleen ihmisiin ja naapurintyttö-morsiameesi, Harvest on kuitenkin mielestäsi hyvä paikka elää. Kunnes morsiamesi katoaa... Painajainen alkaa.

Harvester on Future Visionin ja Merit Softwaren uusin roolipeli, johon yhdistyy myös toimintapainotteisia osuuksia. Pelin on kirjoittanut **Gilbert Austin**, joka on myös sellaisten tuttujen pelien kuten Privateerin, Wing Commander II:sen ja Strike Commanderin tarinoiden takana. Harvesterin ilmestymisaikataulusta ei ole tietoa, mutta pian sen pitäisi tulla.



Oikeaa interaktiivista elokuvaa

Originin **BioForge** väittää olevansa ensimmäinen ihan oikea interaktiivinen elokuva. "Termistä on tullut jo muotisana. Kuitenkaan kaikki pelit, jotka käyttävät videoitua kuvaa, eivät suinkaan ole interaktiivisia elokuvia, koska usein videoitujen hahmojen kontrollointi on minimaalista. Myöskään peli, jossa klikataan ikonia ja katsotaan videopätkä, ei todellakaan ole interaktiivista elokuvaa", sanoo **Richard Garriot** ja väittää, että Originilla on joitakin ideoita, mitä todellinen interaktiivinen elokuva on.

BioForgen päähenkilö herää leikkauspöydältä aivot tyhjänä, eikä kropasta ole jäljellä kuin vähän käytettyä romurautaa, ja sekin vähän on sullottu rähjäiseen vankikoppiin. Todellisuudessa tämä pienen budjetin kyborgi on kuitenkin suunniteltu täydelliseksi salamurhaajaksi maailmaan, jossa mikään ei ole sitä miltä näyttää. Tarina vie pelaajan myös avaruusmuukalaisten kaupunkiin ja ulkoavaruuteen (tässä järjestyksessä...).

PELI



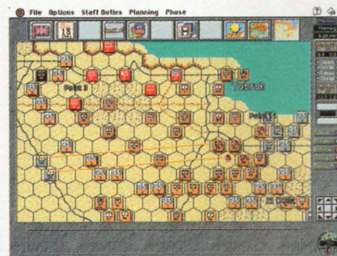
Dark Legions: Archonmainen fantasiapeli SSI:ltä. (PC)



Star Reach: Interplayn avaruusstrategia.



Origin maailmansodassa...



...ja maailma sodassa.

Reinin ylitse

Across the Rhein on seuraava odottamisen arvoinen simulaatio MicroProselta. Tällä kertaa pelaaja pääsee toisen maailmansodan maataisteluihin tankin ohjaimissa. Historialliset taistelut voi pelata joko amerikkalaisena tai saksalaisena.

"Saksalaiset tankit olivat pääsääntöisesti paremmin aseistettuja ja tuhovoimaisempia, mutta ne hajosivat helposti ja korjaukset kestivät pitkään. Amerikkalaisia tankkeja oli enemmän ja ne olivat luotettavampia, mutta eivät niin kehittyneitä. Tämä antaa pelaajalle tosi mielenkiintoisia ulottuvuuksia", sanoo Across the Rheinin pääsuunnittelija **Carl Knoch**. Taisteluissa pääsee ohjaamaan toisen maailmansodan kuuluisimpia tankkeja: amerikkalaista M4 Shermania ja saksalaista PzKfW VAntheria.

Peli ilmestyy keväällä ja vaatii vähintään 25-megahertsisen 386:n ja 4 Mt RAMia, ennakkoa voi ottaa Pelit-BBS:tä löytyvillä demoilla.

STNG tulee lopultakin

Spectrum Holobyten viisivuotinen lisenssi Star Trek: The Next Generationiin on lopultakin poikimassa pelejä. CES-messuilla näytettiin ensimmäistä kertaa pelin PC-versiota, tähän mennessä on näytillä ollut vain Super Nintendon versio. Pelin esittelijä teki muuten emämokan: näyttäessään loittoryhmän phasereiden toimintaa erään planeetan pinnalla, hän tuli ohimennen ampuneeksi Deanna Troyn! Vitsi on siinä, että televisio kuvasi esitystä, ja Paramounthan ei missään tapauksessa hyväksy päähenkilöiden ampumista...

Pelejä on tulossa itse asiassa kolme erilaista. 3DO:lle tarkoitetun version nimi on **A World for All Seasons**, joka näyttää animaatioelokuvalta, mutta toimii kuin shakki. Tarkoittanee, että peli on enemmän strategia- kuin toimintapainotteinen. 3DO-versiossa kaikki sarjan hahmot ovat digitoituja näyttelijöitä.

PC CD-ROM -version (huomio! vain CD-ROMilla) nimi on **A Final Unity**, jossa hahmot ovat piirrettyjä ja niitä on vain seitsemän. Enterprisea pääsee ohjaamaan sekä komentosillalta että insinööritasolta, hahmoja voi kaikkia ohjata erikseen ja tutkittavia tähtiä on satoja.

Super Nintendo -versio **Future's Past** on toimintapainotteisin ja pääpaino on Enterprisen ja loittoryhmän kontrolloimisessa kapteeni Picardin avustuksella.

PC CD-ROM -version pitäisi ilmestyä maaliskuussa, mutta who knows? Spectrum Holobyte ainakin jo vauhditti kiinnostusta muun muassa Datan eli Brent Spinerin ja tohtori Beverly Crusherin eli Gates McFaddenin voimin CES-messuilla.



Raptor: Apogeen huippugrafiikkainen ammuskelupeli. SW-versio Pelit-BBS:stä, jahka ilmestyy. (PC)

Normandian maihinnousu

Normandian maihinnousun 50-vuotisjuhlan kunniaksi on tulossa ainakin kaksi peliä: Virginiltä **D-Day: Operation Overlord** ja Impressionsilta **D-Day: The Beginning of the End.**

Virginin Operation Overlord on lentosimulaattori, jossa lennetään liittoutuneiden puolella joko Spitfirellä, Mustangilla tai Typhoonilla. Vastassa taas ovat FW-190, Ju-88, Me-109 ja He-111. Simu ilmestyy keväällä.

Samoihin aikoihin Impressions julkaisee strategiapainotteisen Beginning of the End. Pelaaja komentaa joko liittoutuneiden hyökkäystä Berliiniin tai Akselivaltojen puolustusta joko pelkkänä strategiapelinä, pelkkänä taktisena pelinä tai molempien yhdistelmänä. Peli on jatkoa The Blue & The Graylle ja käyttää sen parannettua koodia.

Lucas dumppasi Amigan

LucasArts ei enää tee peleistään Amiga-versioita ainakaan itse, vaan keskittyy pelkästään PC:hen ja CD-ROMiin. Sen sijaan käännösoikeuksien myynti on mahdollista, tekeehän Rebel Assaultin CD-i-versionkin Philips itse. Euroopan levittäjä U.S. Gold ei kuitenkaan aio pelejä Amigalle kääntää.

Monkey kolmosta ei muuten vieläkään ole tulossa. Yksi syy siihen saattaa olla se, että Apinasaarien isä Ron Gilbert lähti Lucasilta ja perusti oman firmansa. Firma on Humongous Entertainment, jonka hahmot Putt-Putt ja Fatty Bear ovat saavuttaneet meidänkin lehdessämme vankkumattoman suosion.

BORN TO KILL!

Bob Jonesin vartiointisektorille on asettautunut valtava alus, joka näyttää avaruuslaivalta. Bobin tehtäväksi tulee tietysti tutkia alus.

Skannerit eivät ilmaise mitään elonmerkkiä, mutta painajainen odottaa: laiva on täynnä mutantoituneita ihmisruumiita ja mikä pahinta, alieneita, jotka tahtovat vain tappaa. Bobin täytyy taistella tiensä läpi eri tasojen ja tuhota alus.

Doomimaiselta näyttävä 3D-toimintaseikkailu **In Extremis** on Blue Spheren käsialaa ja ilmestyy Euroopassa U.S. Goldin kautta PC:lle joskus.

Tappavan kuun alla

Under a Killing Moon on Access Softwaren ratkaisu siihen, mitä interaktiivisen elokuvan pitäisi olla. Peli vie kolmannen maailmansodan jälkeiseen San Franciscoon, jossa otat Mean Streetsistä ja Martian Memorandumista tutun yksityisetsivän Tex Murphyn roolin.

Pelin virtuaalitodellisuudessa liikkuminen on vapaampaa kuin koskaan, ainakin Accessin mielestä. Voit ryömiä pöytien alle, katsoa tarkkaan jotakin pientä kohtaa, katsoa ylös ja alas tai kääntyä nopeasti, kun joku on takanasi. Kaikki pelin hahmot ovat nykyiseen tapaan videoituja näyttelijöitä.

Jenkeissä Under a Killing Moon on jo ilmestynyt, Eurooppaan kahden CD-ROMin versio tulee talven aikana, levykeversio vasta kesän kynnyksellä.



Originin Pacific Strike.

Yhdestoista hetki

The 7th Guest saa jatkoa nimellä **11th Hour**. Jatkossa on kaksi kertaa enemmän videota ja enemmän puzzleja kuin alkuperäisessä.

Pelaaja palaa Henry Staufin kummitustaloon 70 vuotta edellisen pelin jälkeen lehtimies Carl Denningin hahmossa. Denningin pitää etsiä Robin Morales, joka on salaperäisesti kadonnut tutkiessaan Staufin kotikaupungissa tapahtuneita murhia.

Peli vie kaksi CD-ROM-levyä ja ilmestyy PC:lle, Macille ja 3DO:lle keväällä.





'Prosen UFO.

TOP ● TOP ● TOP ● TOP ● TOP ●

Alkukevään suosikit

Jouluhuuman jälkeen pelejä on myyty niukemmin, meidänkin lista on kysytty vain Helsingistä, Turusta ja Tampereelta. Listat ovat tammi- ja helmikuun ajalta.

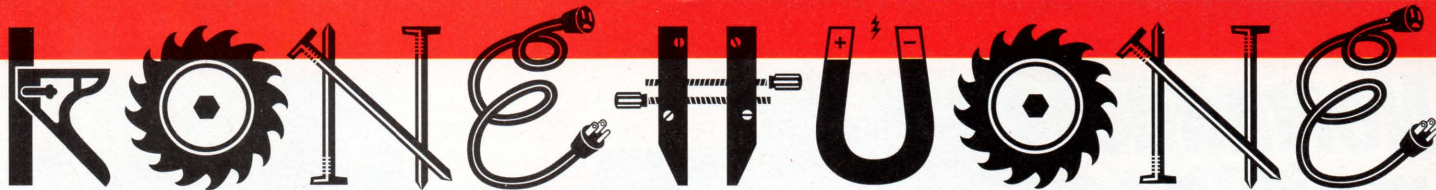
PC Top 5

1. NHL Hockey
2. Master of Orion
3. Rally
4. Gabriel Knight
5. Alone in the Dark 2

Amiga Top 5

1. Cannon Fodder
2. Mortal Kombat
3. Zool 2
4. Elite 2
5. Monkey Island 2

TOP ● TOP ● TOP ● TOP ● TOP ●





Logitech Cyberman

Käsi tärisee

Logitechin Cyberman on virtuaali-3D-peleihin suunniteltu erikoisohjain, jonka erikoisuutena on kuusiulotteisuus ja tuntoaistiin pohjautuva palaute.

Cybermanin kahva keikkuu sivu- ja pystysuunnassa, sitä saa väännettyä sivuttain ja vielä liikutettua ylösalas. Koko kahva liikkuu alustan päällä, jolloin Cyberman toimii kuin hiiri. Erikoisuutena Cybermanissa on sähkömoottori, joka värisyttää tikkua, jos ohjelma niin haluaa. Teoria kuulostaa hyvältä, vaan miten on käytäntö? Testasimme kolmella pelillä.

Doom 1.2:ssa Cyberman toimii kuin normaali kolminappinen hiiri, kahvan kääntelyitä ei tueta. Kun pelaaja saa vahinkoa, tärisee kahva sitä enemmän mitä enemmän vahinkoa tulee. Vaikka Cyberman toimiikin moitteetta, hiiri on edelleen parempi vaihtoehto.

Terminator: Rampagessa CM toimii myös hiirenä, mutta sankari lisäksi kääntyy kahvaa vääntämällä. Erikoisuutena kahva tärisee vahingon saamisen yhteydessä myös itse ammuttaessa, mikä on ihan hyvä idea. Pelissä Cyberman toimii yhtä huonosti kuin joystick, eli pelaaja k-ä-ä-n-t-y-y liian hitaasti. Hiiri on rutkasti parempi.

Shadowcasterissa Cybermania tuetaan parhaiten, muun muassa lento- ja uintikorkeutta voi säädellä kahvaa nostamalla. Mutta ei ole hiiren voittanutta tässäkään pelissä.

Ihan peliohjaimena Cybermanin kahva on liian jäykän tuntuinen ja liikkumavara turhan pieni. Lisäksi kahva on sen verran epäergonominen, ettei ranteeni kyllä laulanut ilonvirsiä. Kahvan tärinämoottori on liian äänekäs, ja sinänsä huvittava tärinä menettää viehätyksensä kohtalaisen pian.

Ohjelmistotuki ei tällä hetkellä ole iso, joskin CM toimii myös epätarkkana hiirenä. Vierailu Logitechin tukipurkissa ei jättänyt käteen mitään Underworld-patcheja tai muuta käyttökelpoista.

Erkoispeliohjaimien idea on, että ne toimivat paremmin kuin normaali joystick tai hiiri. Sitä normia ei Cyberman täytä. Ideasta kymmenen pistettä, mutta kehitystyötä kannattaa jatkaa.

Logitech Cybermania tuo maahan muun muassa Computer 2000 Oy, puh. (90) 887 331 ja Toptronics Oy puh. (921) 546 666 hintaan 530 markkaa.

Sound Power Pro

Lisää klooneja

Äänikorttien seuraava sukupolvi on tulossa ryminällä markkinoille entistä monipuolisemmilla ominaisuuksilla ja uusilla äänenmuodostuksilla varustettuina. Hieman vaatimattomampien, mutta pelikäyttöön sopivien äänikorttien valikoima on myös kasvanut vauhdilla. Otimme testipenkkiin yhden uusista "kloonikorteista".

Sound Power Pro on muiden kaltaistensa tavoin Sound Blaster- ja Adlib-yhteensopiva, mutta lisäksi myös yhteensopiva Sound Blaster Pron, Disney Sound Sourcen ja Covox Speech Thingin kanssa. Ainakin pelikäytössä jälkimmäiset ovat täysin turhia ominaisuuksia. Kortin mikserin avulla ulkoisten äänilähteiden sekä omien äänipiirien äänenvoimakkuuksia voidaan säätää. Monista muista korteista poiketen myös äänen sävy, eli basso ja diskantti, ovat säädettävissä.

Äänikorteissa jo lähes vakio-ominaisuutena oleva CD-ROM-liitin on Sound Blastereiden tapaan Panasonic/Matsushita CR -yhteensopiva. Erikseen ostettavan lisäpiirin avulla korttiin saa liitännän myös SCSI CD-ROM-asemille.

Muita ominaisuuksia SP Prossa ovat sisäänrakennettu vahvistin, peliohjainliitäntä, MIDI-liitäntä sekä liitännät mikrofonille ja linjatasoinen sisääntulo CD-soittimen kaltaisille ulkoisille äänilähteille. MIDI-laitteet kytketään erikseen hankittavan Y-kaapelin avulla peliohjainliitäntään. Äänen digitointi tapahtuu perinteisesti 8-bittisenä, mikä varmasti useimpaan käyttöön riittää.

Kortin käyttöönotto on tehty ohjelmallisten perusasetusten takia kohtuullisen helpoksi. Kortilla on pari jumpperia, mutta keskeytysten ja muistiosoitteiden kaltaiset pääasiat hoidetaan erillisellä apuohjelmalla. Pientä harmia tosin aiheutui siitä, että tarvittavat ohjelmat olivat vain 5,25 tuuman levykkeellä. Käyttöohjeet ovat turhan sekavaa luettavaa.

Mukana toimitettavia ohjelmia on varsin niukasti: tärkeimmät apuohjelmat, Windows-ajurit sekä muutama musiikin soitteluohjelma. Pienenä lisäetuna kortin mukana toimitetaan mikrofoni ja pienikokoiset kaiuttimet.

Testatut pelit toimivat kortin kanssa suoraan. Mitään muistia vieviä emulaattoreita tai ajureita ei tarvita. Äänenlaatu on kohtuullisen hyvä. Kortti on ilmeisesti kohtalaisen hyvin suojattu, koska ainakaan testilaitteistoissa mitään ylimääräisiä särinöitä tai rutinoita ei kuulunut.

Sound Power Pro on kelvollinen äänikortti pelikäyttöön, mikäli ei ole tarvetta uusimpien korttien General MIDI, Wavetable-ominaisuuksille tai 16-bittiselle digitoinnille. Monipuolisen mikserin, ylimääräisten yhteensopivuuksien sekä ohjelmallisten asetusten takia SP Pro eroaa positiivisesti tusinakorttien massasta.

Kaj Laaksonen

Tekniikka pähkinänkuoressa

Maahantuoja:	Quattro Trading
Puhelinnumero:	(940) 500 6441
Yhteensopivuudet:	
Sound Blaster	on
Adlib	on
General MIDI	ei
Disney Sound Source	on
Covox Speech Thing	on
Tekniikka:	
Digitointi ulos: 8 bit 44,1 Khz stereo	
Näytteenotto: 8 bit 44,1 Khz stereo	
Musiikin generointi: FM 20-ääntä stereo	
Mikseri	on
MPU-401	ei
Ohjelmall. asetukset	on
Liitännät:	
Joystick-liitäntä	on
CD-audio	on
Line in	on
Mikrofoni	on
Line out	4 wattia vahvistettu
CD	on
MIDI	optio
Muuta	
Mukana mikrofoni ja minikaiuttimet, SCSI CD-ROM -liitäntä lisävarusteena.	
Hinta	1090 markkaa

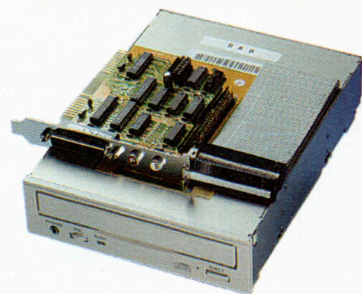
Sovellustesti

Doom	ok
Falcon 3	ok
Rebel Assault	ok
NHL Hockey	ok
Krondor	ok
Syndicate	ok

Com tekniikka

Ä änikortilla toiseen todellisuuteen. CD-ROM:lla ehdit ensin!

Panasonic Lasermate 562



Panasonicilta on tullut markkinoille todella edullinen, erittäin laadukkaat ominaisuudet omaava CD-ROM -asema. Saat lähes normaalin aseman hinnalla tuplanopeuksisen ja hakuajaltaan nopean aseman.

- Tuplanopeuksinen CD-ROM -asema, jossa siirtonopeus enemmän kuin 300 KB/sekunnissa ja keskimääräinen hakuaika n. 320 ms.
- Täysin yhteensopiva MPC Taso 2-formaatin kanssa.
- Yhteensopiva kaikkien tärkeimpien CD-formaattien kanssa.
- Pakettiin kuuluu mukaan ohjainkortti ja tarvittavat ohjelmat.

1895,-

Mitsumi Double Speed FX001D



Uusi tuplanopeusasema on Mitsumin ase Panasonicia vastaan. CD-ROM -asemien johtava valmistaja hinnoitteli tuplanopeusasemat uusiksi. Nyt ei enää kannata odottaa hintojen alentumista vaan syöksyä kiinnostavien CD-ROM -ohjelmien mukaan.

- Tuplanopeusasemassa siirtonopeus 350 KB/sekunnissa ja keskimääräinen hakuaika 250 ms.
- MPC Taso 2-yhteensopiva.
- 32 Kilotavun sisäinen cache-muisti ja ohjelmallisesti lisättävissä 128 kilotavuun saakka.
- Multisession Photo-CD, MPC ja CD-ROM XA -yhteensopiva.
- Erittäin pölytiiviiksi rakennettu asema takaa pitkän ja ongelmattoman käytön.
- Mukana tulee kaikki, mitä tarvitset laitteen asentamiseksi tietokoneeseesi; kortti, ohjelmisto ja kaapelit.

1695,-

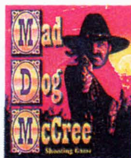
Microsoft Encarta



Mihin muut tietokonesanakirjat loppuvat, se on vasta Microsoft Encartan alku. Encartassa tieto on ainoastaan muutaman näppäilyn takana. Uusi vuoden 1994 versio on asiatiedoiltaan täydellisesti päivitetty; grafiikkaa lisätty ja parannettu, enemmän havainnollisia animaatio-osuuksia, suoria video-osuuksia ja digitoitua ääntä. Osta nyt tietosanakirja, josta koko perhe voi iloita.

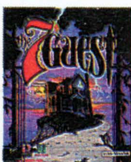
1295,-

PC CD-ROM-pelit



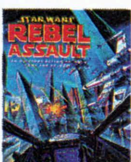
MAD DOG MCCREE **369,-**

Maailman suosituimman kolikkopelin CD-ROM -versio. Olet villissä lännessä tarkoituksenasi tuhota rikollisliiga. Olethan nopea ampumaan!



7TH GUEST **399,-**

Vuoden 1993 odotetuin ja kohutuin CD-ROM -peli. Kaksi levyllistä täynnä upeaa grafiikkaa ja ennenkuulemattoman mahtavaa musiikkia.



REBEL ASSAULT **369,-**

Lucas Artsin ensimmäinen ainoastaan CD:lle saatavissa oleva Star Wars-aiheinen toimintapeli, jossa äänet ja grafiikka päätähuimaavia.

ALONE IN THE DARK	349,-
B-17/SILENT SERVICE	349,-
BLUE FORCE	329,-
CD GAME PAK II	595,-
CHESS MANIACS	369,-
CURSE OF ENCHANTIA	299,-
DAGGER OF AMON-RA	329,-
DRACULA UNLEASHED	369,-
DUNE	475,-
DUNGEONHACK	349,-
ECO QUEST	429,-
ERIC THE UNREADY	349,-
EUROPEAN RACERS	329,-
EYE OF BEHOLDER I-III	545,-
F-15 STRIKE EAGLE III	545,-
FLIGHT SIM, TOOLKIT	545,-
GABRIEL KNIGHT	395,-
GATEWAY II	395,-
GOBLIINS	299,-
GREAT NAVAL BATTLES	329,-
HELL CAB	645,-
HUMANS	329,-
INCA	449,-
IRON HELIX	299,-
JURASSIC PARK	299,-
JUTLAND	449,-
KINGS QUEST VI	449,-
LEMMINGS	299,-
LINKS COLL, EDITION	369,-
LOOM TALKIE	349,-
LOST IN TIME	299,-
MAGIC DEATH JEWEL	349,-
MANIAC MANSION II TALKIE	329,-
MAXIMUM OVERKILL	395,-
NAPOLEONICS	399,-
PATRICIAN	369,-
RETURN OF THE PHANTOM	349,-
RETURN TO ZORK	495,-
RINGWORLD	399,-
SAM & MAX HIT THE ROAD	369,-
SECRET WEAPONS OF LUFTW.	369,-
SHAREWARE EXTRAVAGANZA	429,-
SHATTERED LANDS	545,-
SHERLOCK HOLMES	495,-
SHERLOCK HOLMES III	495,-
SHUTTLE	299,-
STRIKE COMMANDER	429,-
TERMINATOR II CHESS WARS	369,-
ULTIMA I-VI	695,-
ULTIMA UNDERWORLD I+II	495,-
ULTIMA UNDERW./WING C. II	545,-
WORLD OF XEEN	349,-

Aikuisten CD:t



Com pelit yoo-hoo...

Pari peliä päivässä pitää tylsät tyypit loitolla



Amiga & PC

11TH HOUR CD ROM		545,-
1942: THE PACIFIC WAR		349,-
ACES OF THE DEEP		349,-
ACES OF THE PACIFIC		329,-
ACROSS THE RHINE		329,-
A320 AIRBUS EUROPE	299,-	329,-
ALFRED CHICKEN	199,-	
ALIEN III	199,-	
AMBERMOON	269,-	
AMERICAN GLADIATORS	199,-	199,-
APOCALYPSE	239,-	299,-
ARCHER MACLEAN POOL	199,-	299,-
ARCHON ULTRA		299,-
ARMOURED FIST		329,-
BART VS THE WORLD	239,-	
BATTLEDROME		349,-
BENEATH A STEEL SKY	269,-	299,-
BETRAYAL AT KRONDOR		349,-
BIOFORGE		359,-
BLUE FORCE		329,-
BODY BLOWS	239,-	269,-
CAMPAIGN II	269,-	299,-
CHALLENGE OF THE FIVE REALMS		399,-
CHAMPIONSHIP MAN/WIN 3.1		239,-
CHAMPIONSHIP MANAGER 92/93	239,-	269,-
CHAOS ENGINE	239,-	
CIVILIZATION	269,-	329,-
CLASSIC ADVENTURE		399,-
COMANCHE DATA II: OVER THE EDGE		239,-
COMBAT AIR PATROL	239,-	
COMBAT CLASSICS II		269,-
CYBERRACE		349,-
DAEMONSGATE		239,-
DAGGER OF AMON RA		329,-



DARKSIDE OF XEEN		329,-
DELTA V		399,-
DENNIS	199,-	
DESERT STRIKE	239,-	
DOOM		299,-
DRACULA	239,-	299,-
DUNE II	239,-	269,-
DUNGEON MASTER II		299,-
EVASIVE ACTION		299,-
ELDER SCROLLS		399,-
ELITE II	239,-	299,-
EYE OF BEHOLDER I–III		349,-
F-1 (DOMARK)	199,-	
F-117A NIGHTHAWK	269,-	299,-
F-14 FLEET DEFENDER		349,-
FALCON 3.0		329,-
FALCON 3.02/MIG-29		199,-
FALCON 3.0/FA-18 HORNET		199,-

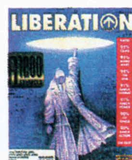
ComClubilainen on pelannut jo pitkään, kun muut saavat vasta vihiä!

Sisäpiirin jäseneksi pääset tilaamalla ComClub-lehden. Jäsenelle myönnetään numeroitu, henkilökohtainen jäsenkortti.

FANTASY EMPIRES		299,-
FLIGHT SIM. 5 PARIS SCENERY		239,-
FLIGHT SIM. 5.0 NY SCENERY		239,-
FLIGHT SIMULATOR 5.0		349,-
FORMULA 1 GRAND PRIX	269,-	329,-
GENESIA	239,-	269,-
GOAL!	239,-	
GREAT NAVAL BATTLES		299,-
GREAT NAVAL BATTLES II		329,-
GUNSHIP 2000	269,-	329,-
HARVESTER		349,-
HIGH COMMAND		329,-
HIRED GUNS	269,-	299,-
HISTORY LINE 1914–18	269,-	299,-
INDIANA JONES IV ADVENTURE	269,-	269,-
INDY CAR RACING		329,-
INTERNATIONAL ICE HOCKEY		239,-
JAMES POND II	239,-	269,-
JURASSIC PARK	199,-	269,-
KRONOLOG		399,-
LANDS OF LORE	269,-	269,-
LEGACY OF SORASIL	199,-	
LEISURE SUIT LARRY I&II&III		399,-
LEISURE SUIT LARRY V	249,-	329,-
LEISURE SUIT LARRY VI		329,-
LINKS 386 PRO		329,-
LOST VIKINGS	239,-	269,-
MANCHESTER UNITED PREMIER LEAG	239,-	
MANIAC MANSION II		299,-
MECHWARRIOR II		329,-
METAL & LACE		329,-
MICRO MACHINES	239,-	269,-
NHL HOCKEY		349,-
OUTPOST		329,-
OVERDRIVE	239,-	
PACIFIC STRIKE		359,-
PACIFIC WAR		299,-
PATRICIAN	269,-	269,-
PERIHELION	269,-	
PINBALL DREAMS	239,-	299,-
PINBALL FANTASIES	239,-	
PIRATES GOLD		329,-
PRINCE OF PERSIA II		329,-
PRIVATEER		359,-
QUEST FOR GLORY III		329,-
RAILROAD TYCOON DELUXE		299,-
RISE OF THE ROBOTS	269,-	299,-
RISE OF THE ROBOTS SVGA		329,-
RULES OF ENGAGEMENT II	269,-	349,-
SEAL TEAM		349,-
SECRET OF MONKEY ISLAND II	269,-	269,-
SEEK & DESTROY	239,-	
SENSIBLE SOCCER V1.1	239,-	269,-
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	239,-	
SHADOW OF THE COMET		329,-
SHADOWCASTER		349,-
SHATTERED LANDS		329,-
SID MEIER'S CIVIL WAR		329,-
SID MEIER COMPILATION		329,-
SIERRA AWARD WINNERS		349,-
SIM LIFE	269,-	299,-
SKIDMARKS	239,-	
SPACE HULK	299,-	329,-
SPACE LEGENDS	239,-	269,-
SPACE QUEST V		329,-
SPACEWARD HO		349,-
STAR TREK 25TH AGA	269,-	
STREET FIGHTER II	239,-	269,-
STRIKE COMMANDER		359,-
STRIKE COMMANDER MISSION DISK		199,-
STRIKE SQUAD		399,-
SUBWAR 2050		329,-
SUPER FROG	239,-	
SYNDICATE	299,-	329,-
SYNDICATE DATA	239,-	239,-
SYSTEM SHOCK		359,-
TASK FORCE 1942		329,-
TERMINATOR 2029		329,-
TERMINATOR 2029 RAMPAGE		329,-
TERMINATOR II ARCADE	239,-	239,-
TERMINATOR: RAMPAGE		299,-
TFX		329,-
THIRD REICH	269,-	
TIE FIGHTER		299,-
TOM AND JERRY II		269,-
U.F.O.	269,-	329,-
ULTIMA VII PART II		349,-
ULTIMA UNDERWORLD II		329,-
URIDIUM II	199,-	
V FOR VICTORY IV		349,-
WAR IN RUSSIA		329,-
WARLORDS II		329,-
WAYNE GRETZKY III		329,-
WAYNE GRETZKY GOLD		329,-
WEREWOLF: KA-50		299,-
WHEN TWO WORLDS WAR	299,-	369,-
WINGS OF GLORY		359,-
WOLFENSTEIN – SPEAR OF DESTINY		329,-
WORLDS OF LEGEND	199,-	199,-
X-WING		299,-
X-WING DATA: B-WING		199,-
X-WING/IMPERIAL PURSUIT		199,-
ZOOL II	199,-	269,-

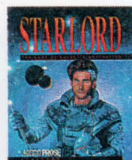
Amiga CD32

7 GATES OF JAMBALA	269,-
ALFRED CHICKEN	239,-
ALIEN BREED SPECIAL ED	149,-
ARABIAN NIGHTS	239,-
BEAVERS	199,-
BATTLECHESS	269,-
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	269,-
CASTLES II	269,-
CANNON FODDER	239,-
CHAOS ENGINE	239,-
CHUCK ROCK	149,-
D-GENERATION	239,-
DANGEROUS STREETS	239,-
DEEP CORE	239,-
DEFENDER OF THE CROWN II	239,-
DENNIS	239,-
ELITE II	269,-
FIRE FORCE	269,-
FURY OF THE FURRIES	239,-
GLOBAL EFFECT	239,-
HUMANS I+II	269,-
JAMES POND II	239,-
JURASSIC PARK	239,-
K240	239,-
LABYRINTH OF TIME	299,-
LEGACY OF SORASIL	239,-
LIBERATION	299,-
LORD OF THE RINGS II	239,-
LOTUS TRILOGY	239,-
MEAN ARENAS	269,-
MICROCOSMOS	449,-
MORPH	239,-
MYTH	149,-
NICK FALDO'S GOLF	269,-
NIGEL MANSELL	239,-
OVERKILL & LUNAR C	239,-
PINBALL FANTASIES	269,-
PIRATES GOLD	269,-
PREMIERE	149,-
PROJECT-X	149,-
QWAK	149,-
RYDER CUP	239,-
SEEK AND DESTROY	239,-
SENSIBLE SOCCER	239,-
SLEEPWALKER	239,-
SUPER PUTTY	149,-
SYNDICATE	299,-
TROLLS	239,-
TURRICAN III	239,-
WHALES VOYAGE	239,-
ZOOL	239,-

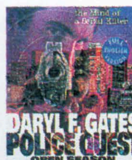


LIBERATION
239/299

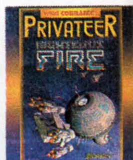

SECOND SAMURAI
239/–



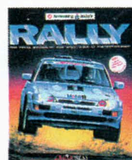
STARLORD
–/329



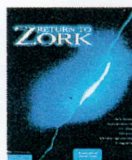
POLICE QUEST IV
–/329



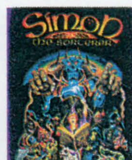
PRIVATEER/ RIGHTEOUS FIRE
–/199



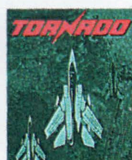
RALLY
269/269



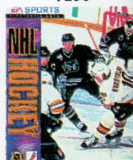
RETURN TO ZORK
–/329



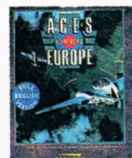
SIMON THE SORCERER
269/299



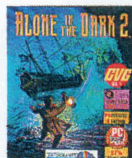
TORNADO
269/329



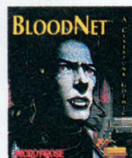
NHL HOCKEY
269/329



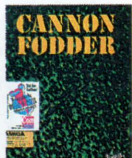
ACES OVER EUROPE
–/349



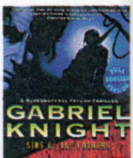
ALONE IN THE DARK II
–/369



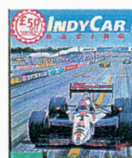
BLOODNET
–/329



CANNON FODDER
239/269



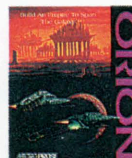
GABRIEL KNIGHT
–/329



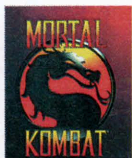
INDYCAR RACING
–/329



LEGEND OF KYRANDIA II
–/299



MASTERS OF ORION
–/329



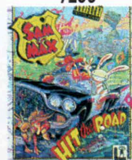
MORTAL KOMBAT
239/269



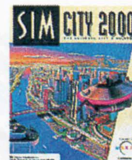
PREMIER MANAGER II
199/269



QUEST FOR GLORY IV
–/329



SAM & MAX HIT THE ROAD
–/299



SIM CITY 2000
–/299



STAR TREK II: JUDGMENT RITES
–/329



ULTIMA VIII – THE PAGAN
–/349

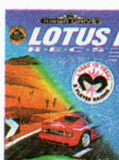
Megadrive

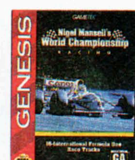
ART OF FIGHTING	495,-	JAMES POND III	299,-	PGA EUROPEAN TOUR	449,-
BARKLEY SHUT UP & JAM	449,-	JOE MONTANA CD	495,-	PIRATES GOLD	495,-
BODY COUNT	449,-	JOHN MADDEN 94	449,-	PRINCE OF PERSIA	449,-
BUBSY THE BOBCAT	299,-	JUNGLE STRIKE	469,-	PRIZE FIGHTER CD	495,-
CASTLEVANIA–NEW GENERAT.	449,-	JURASSIC PARK	449,-	REN & STIMPY	449,-
CJ ELEPHANT FUGITIVE	349,-	LETHAL ENFORCES	595,-	ROBO ALESTE CD USA	399,-
COSMIC SPACEHEAD	429,-	MCDONALD'S TREASURELAND	349,-	SENSIBLE SOCCER	429,-
DOUBLE SWITCH CD	495,-	MICKEY 6 DONALD	299,-	SHINING FORCE	495,-
DRAGON'S LAIR CD	495,-	MICRO MACHINES	429,-	SHINOBI III	429,-
DUNE CD	495,-	MIG-29 (DOMARK)	449,-	SKITCHING	449,-
EA 4-WAY PLAY ADAPTERI	295,-	MORTAL KOMBAT	495,-	SONIC 2	299,-
ECCO THE DOLPHIN	429,-	MUTANT LEAGUE HOCKEY	449,-	SONIC CD	495,-
F-1 (DOMARK)	469,-	NBA 94 SHOWDOWN	495,-	SPLATTERHOUSE III	469,-
FINAL FIGHT CD	495,-	NBA JAM	495,-	STREET FIGHTER II	595,-
FLASHBACK	469,-	NHL HOCKEY 94	449,-	THUNDERHAWK CD	495,-
GLOBAL GLADIATORS	249,-	NHL HOCKEY 94 CD	495,-	WWF RAGE IN CAGE CD	495,-
HYPERDUNK	449,-	NORMY'S BEACH BABES	449,-	ZOOL	299,-


SONIC III
545,-


ETERNAL CHAMPIONS
595,-


FIFA SOCCER
495,-


LOTUS II
395,-


NIGEL MANSELL
449,-

Super Nintendo


WOLFENSTEIN
545,-


NHL HOCKEY 94
495,-

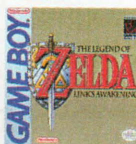

JURASSIC PARK
545,-


SUPER MARIO ALL STARS
545,-


F-1 POLE POSITION
545,-

7TH SAGA	595,-	GOOF TROOP	545,-	ROCK'N ROLL RACING PAL	495,-
ACTRAISER II	495,-	JAGUAR XJ 220	495,-	SECRET OF MANA	595,-
ALADDIN	545,-	JOHN MADDEN 94 PAL	495,-	SENSIBLE SOCCER	545,-
ALIEN VS. PREDATOR	495,-	LEMMINGS 2	545,-	SKYBLAZER	495,-
ASTERIX	495,-	LETHAL ENFORCERS PAL	695,-	SPACE ACE PAL	495,-
BATTLETOADS & DOUBLE DRA.	495,-	LOST VIKINGS	495,-	SUPER EMPIRE STRIKES BACK	545,-
BRETT HULL HOCKEY	545,-	MARIO & WARIO	545,-	SUPER MEGAMAN	545,-
CHAOS ENGINE PAL	545,-	MARIO'S TIME MACHINE PAL	495,-	TOM & JERRY	495,-
CLAYFIGHTER PAL	495,-	MICKEY'S TOON TOWN AD.	545,-	TURTLES V	545,-
COOL SPOT	495,-	MORTAL KOMBAT PAL	595,-	VIRTUAL SOCCER PAL	495,-
DAFFY DUCK–MARVIN MISSION	495,-	NBA JAM PAL	595,-	WINTER OLYMPICS 94	495,-
DENNIS THE MENACE	545,-	NFL FOOTBALL PAL	495,-	YOUNG MERLIN PAL	545,-
EQUINOX: SOLSTICE II	495,-	NHL HOCKEY 94 PAL	495,-	ZOMBIES ATE MY NEIGH.	545,-
FLASHBACK	495,-	R-TYPE III PAL	545,-	ZOOL PAL	495,-

Gameboy


ZELDA
279,-

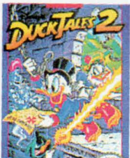

MORTAL KOMBAT
299,-


MEGA MAN IV
299,-


TURTLES III
279,-


SUPER MARIOLAND III
299,-

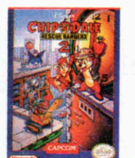
ALFRED CHICKEN	279,-	JAMES POND	259,-	SPIDERMAN AND X-MEN	279,-
ASTERIX	279,-	JETSONS	249,-	SUPER MARIOLAND II	289,-
BATTLETOADS II	259,-	JURASSIC PARK	279,-	TALE SPIN	289,-
BRAM STOKERS DRACULA	259,-	LAST ACTION HERO	259,-	TETRIS	259,-
CHASE HQ II	279,-	LAWNMOWER MAN	279,-	TETRIS II	279,-
CHUCK ROCK	269,-	METAL MASTERS	279,-	TINY TOONS	249,-
DARKWING DUCK	269,-	NBA JAM	279,-	TINY TOONS II	279,-
DENNIS THE MENACE	259,-	NIGEL MANSELL	259,-	TOM & JERRY II	279,-
DOUBLE DRAGON III	249,-	PINBALL DREAMS	269,-	TOTAL CARNAGE	279,-
F-15 STRIKE EAGLE	249,-	PINOCCHIO	249,-	ULTRA GOLF	279,-
FINAL FANTASY LEGEND III	329,-	ROAD RASH	269,-	WWF III	249,-
FLINTSTONES	249,-	SIMPSONS III	279,-	ZOOL	279,-


DUCK TALES II
449,-


FINAL FIGHT
449,-


JURASSIC PARK
399,-


ALFRED CHICKEN
399,-


RESCUE RANGERS II
449,-

Nintendo

		FELIX THE CAT	395,-	RESCUE RANGERS II	449,-
		FERRARI GRAND PRIX	369,-	SIMPSONS II	349,-
		FIRE'N' ICE	349,-	SMASH TV	349,-
		FLINTSTONES	429,-	SPIDERMAN & SINISTER SIX	345,-
		GEORGE FOREMAN BOXING	389,-	STAR TREK NEXT GENERATION	389,-
		GI JOE II	299,-	SUPER TURRICAN	345,-
ADDAMS FAMILY	389,-	HOOK	345,-	TALE SPIN	349,-
ALIEN III	399,-	JETSONS	489,-	TERMINATOR	398,-
ARIEL – LITTLE MERMAID	399,-	JIMMY CONNOR TENNIS	399,-	TINY TOONS	429,-
BARBIE	399,-	KICK OFF	299,-	TINY TOONS CARTOON WORK.	454,-
BATMAN RETURNS	445,-	LITTLE NEMO: DREAM MASTER	389,-	TURTLES III	399,-
BUBBLE BOBBLE II	399,-	MEGAMAN V	449,-	WWF III – KING OF RING	454,-
DARKWING DUCK	429,-	MISSION IMPOSSIBLE	199,-	YOUNG INDIANA JONES	454,-
F117A STEALTH FIGHTER	395,-	PARASOL STARS	389,-	ZEN INTERGALACTIC NINJA	399,-

Toimitusehdot: Joitakin ilmoituksessa mainittuja pelejä ei vielä ole julkaistu, mutta voit jättää niistä tilauksen, jolloin lähetys tapahtuu välittömästi pelin tultua maahan. Tarjouspelien hinta nousee normaaliksi alennetun erän loputtua. Hinnat on tarkistettu ilmoituksen tekovaiheessa ja ne ovat postimyyntihintoja, joihin lisätään toimituskuluja 30–50 markkaa. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

Pelit kiertoon, Call Com 0600-9-2001

Vanha peli on vaihdossa rahaa! Paljonko? Soita vaihtopörssiin 0600-9-2001. Kerromme vanhan pelisi hinnan heti. Samalla saat tietää edullisista vaihtopeleistämme.

CallCom 0600-9-2001 vain 5,30/min.+ppm!



Com 2001 Oy:llä on Suomen Suoramarkkinointiliiton myöntämä Reilun Pelin Jäsen-merkki. SSML edellyttää markkinoinnilta:

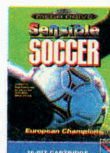
- lain ja hyvien tapojen noudattamista
- rehellisyyttä ja totuudenmukaisuutta.

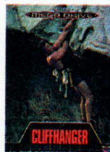
Com 2001 Oy lupaa.

Revi pelistä huumoria, älä parhaita pelihousujasi!






SENSIBLE SOCCER
MD **395**/SN **449**


CLIFFHANGER
MD **395**/SN **449,-**


WIZ'N'LIZ
MD **395**

Liity ComClubiin!
Saat
– 11 x v. jäsenlehden
– 4 x v. kuvaston
– maahantuojan alennukset Com 2001 Oy:n tuotteista ym...









Com 2001 Oy:n tuotekuvasto toimitetaan tilauksen tehneille.

Vain originaalissa on manuaali.

Com 2001
981-33 66 44

PL 536, 90101 Oulu

Palvelemme ma–pe 9–20, la 10–15
Liikkeemme Oulussa: Pelimafia, Hallituskatu 31

☐ Liityn ComClubin jäseneksi hintaan 195 mk/vs.

Omistan ☐ Amiga, ☐ PC, ☐ Super Nintendo,
☐ Megadrive, ☐ Gameboy, ☐ Nintendo

☐ Tilaan seuraavat tuotteet (muista mainita laite)

____

____

Toimitus postiennakolla tai jos haluat maksaa Visa-, OK-, Eurocard- tai Mastercard -korteilla, täytä numero- ja voimassaolokentät

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐/☐☐
Voimassa

Tilaaja: ....

Osoite: ....

Postinro: .... Postitoimipaikka: ....

Puhelin: .... Allekirjoitus: ....
(alle 18 vuotta holhoojan allekirjoitus)

Vastaanottaja maksaa postimaksun

COM 2001
PL 536
90101 OULU
PUH. 981-336644
FAX 981-337722

Vastauslähetys
90100/537

PE9402

Postita tilaus jo tänään

Jay Wilbur, Id Software

Verkkojen kuumin peli

– EIKÄ AIKAA PELATA SITÄ

”Keskiyöllä, kun Doomsday, Tuomionpäivä koitti, Internet-osoitteeseemme ftp.uwp.edu loggautui 120 ihmistä ja he pysyivät siellä. En päässyt uppaamaan aamulla kymmenen aikoihin Doomia, koska kaikki linjat olivat varattuja ja ihmiset odottivat Doomin ilmestymistä. Käyttöpäällikön kanssa lisäsimme sitten linjoja 150:een, mutta muutamassa sekunnissa nekin olivat täynnä. Ei voinut muuta kuin heittää kaikki ihmiset ulos”, kertoo väsyneen oloinen Jay. Ennen kuin Doom lopulta oli valmis, oli Idin 9-miehinen henkilökunta tehnyt töitä muutaman vuorokauden ympäri.

Samaan aikaan, kun Jay yritti upata Doomia, Internetissä oli tuhansia ihmisiä ja älyttömästi viestejä tyyliin ”Doom on tulossa! Se on tulossa!”. Ihmiset seurasivat uploadaamista herkeämättä. Kun Jay lopulta sai Doomin upattua ja linjat avattiin, noin 5000 ihmistä ryntäsi linjoille ja kaatoi koko koneen. ”Oli uskomatonta katsella sitä!”

Doomsday, eli joulukuun 10. päivä, oli perjantai. Maanantaiaamuna jo noin 10 000 ihmistä oli imuroinut Doomin ja Internetissä oli 5000 viestiä Doomista. Nyt Internetissä on oma Doom-alue, minkä kunnian on saanut vain pari peliä tätä ennen.

Miljardin pelaajan huvi

”Doom on tavallaan pelien virstanpylväs. Se on todennäköisesti paras lajityyppinsä peli, joka lisäksi näyttää mitä PC todella pystyy tekemään. Toinen syy valtavaan suosioon on levitystapa: jokaisella on mahdollisuus pelata sitä, se ei maksa mitään”, toteaa Jay ja väittää, että puolen vuoden sisällä noin miljardi ihmistä on nähnyt ja pelannut Doomia.

”Tulemme aina levittämään pelimme näin, eli ensimmäinen osa on ilmainen ja seuraavat osat on rekisteröitävä. Tällä tavalla pääsemme suoraan yleisön luo heti kun julkaisemme pelin. Jos taas menisimme vähittäismyynnin kautta, peli kävisi läpi monta porrasta ennen pääsyään pelaajille. Haluamme, että ihmiset voivat pelata pelejämme heti ja nauttia työstämme”, Jay sanoo ja valittelee, että monissa tapauksissa pelin kehittäjä saa vain pienen palasen vastaanotosta. Idin tyylillä kaikki palaute ja palkinnot tulevat suoraan heille.

Edellisestä pelistään **Wolfenstein 3D**:stä Id Software teki kaupallisen version nimeltä **Spear of Destiny**. Saman tempun he tekevät Doomissa.

”Teemme pelin, joka käyttää Doomin engineä, Doomin trademarkia ja Doomin taustatarinaa ja panemme sen vähittäismyyntiin nimellä **Hell on Earth**. Aina on olemassa ryhmä ihmisiä, jotka muuten eivät koskaan näkisi Doomia. Emme muuta peliä paljon, todennäköisesti se tulee olemaan yhtä väkivaltainen kuin tämäkin”, sanoo Jay ja nauraa, etteivät he suinkaan väitä, että Doom olisi jokaiselle sopiva peli.

Vuosi meni jutellessa

Doomista puhuttiin noin vuosi Internetissä. Id Software tutki kaikki kommentit ja ehdotukset, suurin osa niistä ei kuitenkaan päätynyt peliin syystä tai toisesta. Mutta osa pääsi: esimerkiksi verkkopeli-idea tuli yleisöltä, sen sijaan moottorisaha oli Idin oma idea.

”Meidän oli tehtävä joitakin päätöksiä levitystavan vuoksi ja nimenomaan pelin koon vuoksi: mitä enemmän aseita, sitä enemmän grafiikkaa, sitä suurempi peli, sitä vaikeampi imuroida. Sitä paitsi liekinheittimet ja kranaatit olisivat olleet aivan liian väkivaltaisia”, sanoo Jay ja nauraa räkäisesti päälle.



Itse Jay Wilbur, Id Software.

Jatkossa Id Software ei kuitenkaan tule olemaan yhtä avoin peliensä suhteen.

”En tiedä, millainen seuraava peli on tai mikä on sen julkaisupäivä. Sen kohdalla kuitenkin tulemme olemaan hiljaa, todennäköisesti emme kerro siitä mitään, ennen kuin se on käytännöllisesti katsoen valmis.”

Sen verran Jay kuitenkin suostui kertomaan, että uusi engine nimeltä **Six Degrees of Freedom** on jo tekeillä. Engine mahdollistaa muun muassa ylös ja alas sekä oikealle ja vasemmalle kuikuilun. Sellaista nimeä kuin **Quake** on Netin huhuissa näkynyt.

Kauhua ja silkkaa riemua

Internetissä ei ole pelkästään kehuttu Doomia, on myös keskusteltu siitä, onko se ”saatanallinen” tiettyjen pelissä olevien symbolien takia. Mutta onko Doom paha?

. ”Doom ei ole paha, se on peli. Toista: se on vain peli. Jos ajat jonkun ylitse autolla, se on paha asia. Jos ryöstät tavaratalon, se on paha asia, mutta jos katsot leffaa tai pelaat peliä, se on mielikuvitusta. Doomin ympäristö on miltei elävä ja sen on tarkoituskin olla pelottava, mutta se on vain peli”, Jay hokee.

Jayn mukaan Doom on kuin hyvä kauhufilmi, mutta realistisempi. Muutama ihminen on myös kommentoinut sen väkivaltaa. ”99 prosenttia yleisöstä on varsin tietoista siitä, mikä on totta ja mikä on mielikuvitusta. Ja se yksi prosentti saa minun puolestani kärsiä omassa pikku maailmassaan”, hän toteaa.

”Rakastamme kauhua, scifiä, erikoisefektejä, leffoja kuten Alien. Leffoja, joissa koko ajan istut tuolin reunalla ja pelkäät: sen me halusimme siirtää Doomiin. Olemme kaikki pelihulluja, olemme kasvaneet videopelien kanssa. Me pystymme päättämään, mikä on hyvä peli”, Jay väittää.

●● Tietokonepelien historiassa tuskin on ollut samanlaista kohutapausta kuin Doom, Id Softwaren hetkessä klassikoksi kohonnut demonintappopeli. ”Me tiesimme, että olimme tehneet hyvän pelin, mutta emme osanneet aavistaa, että olimme saaneet aikaan ilmiön”, miettii Id Softwaren Jay Wilbur Doomin suosiota. Pelit-lehti tapasi Jay Wilburin Las Vegasin CES-messuilla tammikuussa.

"Suuren firman markkinointi nauraisi meidän tavallemme tehdä markkinatutkimusta. Kysymme yhden yksinkertaisen kysymyksen: pidämmekö me pelistä. Me teemme pelejä, joita me haluamme pelata, koska kaikki muutkin haluavat pelata niitä. It's so simple!"

Yhden jutun Jay haluaa kuitenkin tunnustaa: "En ole itse pelannut Doomia läpi, minulla ei ole ollut aikaa. Ajattele, puolitoista vuotta minulla on ollut verkkojen kuumin peli koneessani, eikä minulla ole ollut aikaa pelata sitä!"

Nyt Jay aikoo kuitenkin pitää pitkän loman. Doomin seuraavat versiot ovat nimittäin jo valmiit.

Tuija Lindén

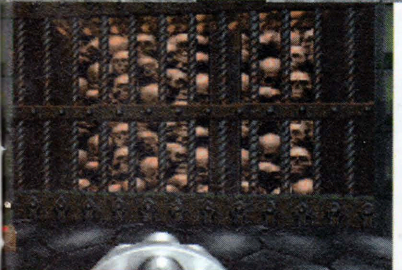
Doom 1.2.: Knee-deep In The Dead/ Shores Of Hell/Inferno

VRUUM! BOOM!

Ha Ha Ha! Ja te raukat kun luulitte pääsevänne Doomista eroon. Vaan kyllähän rekisteröity Doom ja vielä uutena 1.2-versiona pitää käsitellä.









Rekisteröimällä Doomin ilmestyy kiintolevylle tutun Knee-Deepin lisäksi vielä kaksi kertaa yhdeksän kentän osaa eli Shores of Hell ja Inferno. Uudet kentät ovat laajempia ja vaikeampia kuin ensimmäisen osan kentät. Varsinkin Infernon alussa, vain pikku pistooli apuna, meinaa tirahtaa kyynel silmään.

Demonilauma laajenee. Uusina uhkina ruutuun tunkeutuvat voimakkaita tulipalloja sylkevät, leijuvat cacodemonit, jotka lienevät beholdereiden kaukaisia serkkuja. Kadotetut sielut ovat lentäviä liekehtiviä pääkalloja. Huomattavasti tyrmempiä ovat tasojen loppuhirviöt: raketteja ammuskeleva kyberdemoni ja (liian) helposti kukistuva, konekiväärillä varustettu hämähäkkidemoni.

Mitä enemmän peli menee päin Helvettiä, sen vähemmän perusaseilla pärjää. Tiukan paikan tosi tovereina rekattu versio tarjoaa plasmakiväärin, joka yhdistää tulinopeuden tehoon. Sen "isoveli" BFG9000 on hidas ja energiasyöppö, mutta pyyhkäisee mukavasti isommankin demonilauman kerralla vaakasuoraan.

Muita SW-versiossa näkemättä jääneitä ominaisuuksia ovat teleportterit ja murskaavat ansat sekä haavoittumattomuus- ja berserkkilisäbonukset. Berserkkinä sankarin nyrkiniskulla on melkein kranaattia vastaava vaikutus.

Vade retro, satanas!

Tiukkapipojen iloksi Doomin kaksi viimeistä osaa sisältävät kiitettävän annoksen helposti saatanalliseksi tulkittavaa symboliikkaa, kuten väärinpäin olevia ristejä ja viisikantoja. Toivottavasti tämä tuodaan julkisuudessa vahvasti esiin, muuten IDin näppärä markkinointikikka menee hukkaan. Vaarallistakin se on, yksi kymmenestä miljoonasta Doomin pelaajasta voi hurahtaa saatananpalvontaan (demoneita lahdatessaan).

Lisä-ärsykkeenä soppaa maustavat katoista, seinistä ja seipäistä roikkuvat enemmän tai yleensä vähemmän kokonaiset ruumiit. Ei kannata pelästyä, jos osalta puuttuu pää: kyllä ne jostain lähistöltä seipään nokasta löytyvät. Valitettavasti



ääniefektit eivät tarjoa kadotukseen tuomittujen sielujen valitusta, mikä on sääli.

Entäs se 1.2.?

Versio 1.2 Doomista paitsi korjailee bugeja, lisää äänitukea ja Cybermantuen, sekä tarjoaa myös uuden ylivaikean Nightmare-vaikeustason, jossa hirviöt eivät pysy kuolleina. Uusi SW-versio sekä päivitykset löytyvät Pelit-BBS:stä.

Nightmare sopiikin kuin saha mahaan modeemipeliin, joka siis vihdoinkin on saatu toimimaan. Jostain syystä ihmisillä on ollut vaikeuksia, joten Laaksosen pojan mukaan homma hoituu näin: modeemin manuaali esiin ja MODEM.CFG-tiedoston rivit, jotka poistavat virheenkorjauksen ja pakkauksen. Sitten modeemi lukitaan nopeuteen 9600 ja käynnistetään modeemipeli setupin kautta. Hyvin ja nopeasti toimii, siitä vaan kavereita tappamaan.

Sekä Shores että Inferno takkuilevat jonkin verran neljän megan järjestelmissä, varsinkin Infernon puolivälistä löytyvä ulkoilmakenttä on sekä hermoja että kiintolevyä raastava. Pääsääntöisesti meno on kyllä jouhevaa.

Doom kaikissa olomuodoissaan on ehdoton klassikko. Saaga jatkuu kesän paikeilla, jolloin kauppoihin ilmestyy Doom: Hell On Earth. Sitä odotellessa Doomia voi kustomoida Pelit-BBS:stä löytyvillä mielenkiintoisilla editoreilla.

Nnirvi

Id Software
PC
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster, GUS, PAS, General Midi
Ohjaus: N, J, H, Cyberman
Kiintolevytila: 12 Mt
Muuta: 386, 4 Mt RAM vaaditaan
Testattu: 486/50

Toteutus
Sekä äänen että grafiikan toteutuksessa Doom kelpaa vaikka peliohjelmoijaplanttujen koulutukseen.

Kynnys
Vapaamielisyys, karski luonne ja killer instinct vaaditaan.

Yhteenveto
Doomista ei toimintapeli parane.

Toimintapeli

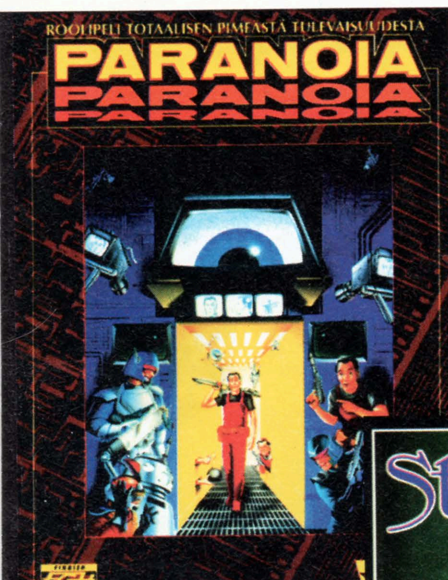


94

Talven uudet roolipelit

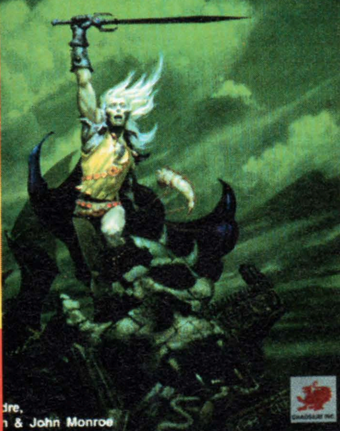
Jyrki J.J. Kasvi

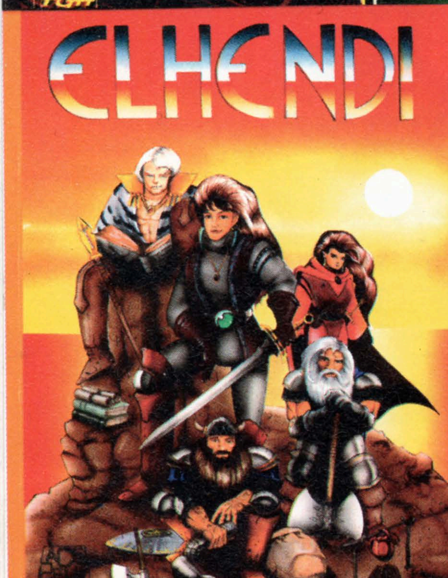
NOPPAKÄDEN ARMOILLA



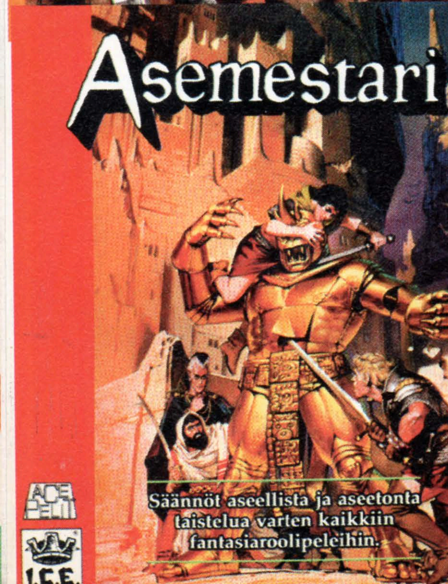


●● Roolipelaajia hemmotellaan tätä nykyä suomennoksilla, joista ei vielä 80-luvulla osattu edes haaveilla. Talven mittaan myyntiin on ilmestynyt peräti viisi suomenkielistä uutuutta: Roolimestari, Elhendi, Stormbringer, Twilight: 2000 ja sakariinina pohjalla, Paranoia.









Viime vuosiin asti roolipelaamista saattoi puolustella edes sillä, että se kehitti kielitaitoa, sääntökirjat kun oli järjestään kirjoitettu toisella ulkomaisella. Nyt edes tuo tekosyy ei päde, sillä ohjeita on suomennettu runsaudenpulaksi asti. Suomentajat ovat tarttuneet myös muihin kuin perinteisiin fantasiaroolipeleihin. Taannoinhan näytti vähän siltä, että valikoima jää Dungeons & Dragons -kloonien varaan.

Uutuuksien joukossa fantasian valtavirtaa edustavat Roolimestari ja Elhendi. Moorcockin Elric-kirjoista ammentava Stormbringer poikkeaa perinteestä etenkin hahmojen luonnin ja kehityksen osalta, eikä Stormbringerissä ole edes haltioita tai örkkejä! Twilight: 2000:ssa ei ole puolestaan fantasian hituakaan pelaajien seikkaillessa kolmannen maailmansodan jäljiltä raunioituneessa nykyajassa. Scifivaikutteista Paranoiaa kaikkein tiukkapipoisimmat pelaajat eivät sen sijaan tunnusta peliksi lainkaan. Se kun loukkaa aivan liian monia pyhiä periaatteita.

Roolimestari: Taulukoita kyllästymiseen asti

Tunnen ihmisiä, jotka yksinkertaisesti rakastavat Rolemasteria eli suomalaisittain Roolimestaria. Itse en ole yhtä varauksettoman ihastunut tähän taulukkokokoelmaan. Esimerkiksi Asemestari-kirjan 112 sivusta vain parikymmentä sisältää tekstiä, loput ovat täynnä taulukoita.

Roolimestarin säännöt on jaettu kolmeen kirjaan. Periaatteessa kutakin voi hyödyntää myös erikseen, mutta täysipainoiseen peliin tarvitaan kaikki eli Asemestari, Loitsumestari ja Mestarihahmot ja kampanjat. Loitsumestari ei ollut tätä kirjoitettaessa vielä saatavilla suomeksi, mutta kevääseen mennessä senkin pitäisi jo löytymän. Kaikkien ei kuitenkaan välttämättä tarvitse ostaa kaikkia kolmea opusta, esimerkiksi Loitsumestarista on iloa vain maageja harrastaville pelaajille.



Pelinä Roolimestari on tyypillinen fantasiaroolipeli hahmojen henkisine ja fyysisine ominaisuuksineen, kesto- ja kokemuspisteineen, kokemustasoineen kaikkineen. Kilpailijoistaan Dungeons & Dragonsista ja RuneQuestista se eroaa lähinnä siinä, että säännöt sallivat ja kehottavat pelinjohtajaa inspiroimaan. Eli vaikka Mestarihahmot-kirjassa esitellään tavanomaiset fantasiarodut, kuten kääpiöt, haltiat ja örkit, pelinjohtaja voi luoda rotuja myös omasta päästään. Ammatit on sen sijaan ankkuroitu tiukemmin perinteeseen. Tutuimpina esimerkkeinä mainittakoon soturi, varas, maagi, pappi, munkki, samooja ja bardi, lisäksi pelaaja voi valita valtavirrasta

poikkeavan uran esimerkiksi alkemistina, maallikkoparantajana tai astrologina. Ammatti ei kuitenkaan rajoita pelaajien elämää yhtä tiukasti kuin yleensä, se vaikuttaa vain roolihahmon kykyyn oppia eri taitoja, mutta ei sulje mitään taitoa pois.

Kokemattomilla pelaajilla Roolimestari sortuu helposti taulukoiden plaraamiseksi. Etenkin pelinjohtajan osa on kova: pelaajat voivat keskittyä omien hahmojensa taulukoihin, mutta pelinjohtajan ristinä on etsiä jokaisen vastaan tallustavan otuksen jokaisen aseen jokainen taulukko. Pelinjohtajalta vaaditaankin hyvää pelisilmää päättää, milloin turvautua taulukkoon, milloin mielikuvitukseen. Jos säännöt kerran suosivat inspirointia hahmojen ja maailman luomiseen, sitä voinee soveltaa myös taisteluissa.

Roolimestariin vihkiytyneet pelaajat eivät pahemmin juuri muista systeemeistä perusta, eli kun RM:n sääntömekanismiin pääsee sisään, muut eivät enää tyydytä. Se sisään pääseminen voi tosin viedä aikaa.

Roolimestarin sääntöjä voi hyödyntää myös muissa peleissä. Etenkin J.R.R. Tolkienin tuotantoon perustuva Keskimaa-peli saa niistä uutta potkua. Itse asiassa Keskimaa on Rolemaster-maailma, johon on ympätty omat säännöt. Näin sitä voidaan kaupitella sekä itsellisenä pelinä että Roolimestarille tehtynä maailmana.

Elhendi: Haltioita sun muita, suomalaisittain

Jokainen itseään kunnioittava roolipelaaja haluaa kehittää oman pelisysteeminsä. Se hyvä puoli näissä pienimuotoisissa kotimaisissa peleissä kuitenkin on, että niiden opiskelu on helpompaa kuin esimerkiksi kolmekirjaisen Roolimestarin. Lisäksi suppeat säännöt pakottavat pelinjohtajan mielikuvituksen töihin ohjekirjan eväiden loppuessa ennemmin tai myöhemmin kesken. Turhan yksityiskohtaisissa systeemeissä pelinjohtajat korvaavat mielikuvituksen liian helposti taulukkorumballa.



Taannoisen Rapierin pohjalta kehitetty Elhendi on jo kohtalaisen kunnianhimoinen yritys kaupalliseksi fantasiaroolipeliksi. Elhendillä ei ole kuitenkaan tarjota mitään uutta, ellei taikayrttejä lasketa uutuudeksi. Esimerkiksi rotuvalikoima on hyvin perinteinen. Haltiat ovat pelin päärotu, mutta pelaajat voivat pelinjohtajan salliessa olla myös ihmisiä, kah'jaareja (puolituinen, oletan), kääpiöitä, örkkejä ja bologeja (peikko).

Kokenutta roolipelaajaa Elhendi ei välttämättä innosta, mutta ensikertalaiselle sen yksinkertaiset säännöt voivat kuitenkin olla oiva oikotie roolipelien maailmaan. Ainakin Elhendistä on helppo siirtyä laajempiin sääntösysteemeihin, sillä Elhendi ei kykypisteineen, kokemusbonuksineen, haltiatasoineen, hahmoluokkineen sun muineen erotu fantasiaroolipelien kaanonista.

Toivoa vain sopii, että suomalaiset pelisepot lopettaisivat vähitellen angloamerikkalaisten tekeleiden kopioimisen ja alkaisivat ammentaa kotimaisesta perinteestä. Luulisi esmes Kalevalasta ja Kantelettaresta löytyvän ainesta edes yhteen kunnon roolipeliin. Mallia voi ottaa vaikka Stormbringeristä.

Elhendin kuvituksesta vastaavaa Hans Zenjugaa on muuten onniteltava, sillä pari hänen kuvaansa näyttää päässeen kansainväliseen clipart-levitykseen.

Stormbringer: Fantasiaa Elricin maailmassa

Elric MelnibonÇlainen on Michael Moorcockin luoman fantasiamaailman antisankari, jonka edesottamuksiin voi tutustua esimerkiksi Finnish Book Housen suomentamassa Elric-kirjassa. Stormbringer on hänen miekkansa, jonka perimmäiseen luonteeseen muinaisten jumalien sodan välikappaleena ei pelissä puututa. Siinä missä perinteiset fantasiasankarit palvovat Lain ja Oikeuden jumalia, Elric on Kaaoksen ruhtinaiden käsikassara. Lihaksikkaiden sankareiden joukossa Elricin sairaalloiset albiinon kasvot näyttävät suorastaan rivoilta, eikä Elricin läheisinkään ystävä voi olla täysin varma, syökö Elricin riivattu miekka jonain päivänä myös hänen sielunsa. Ehkä juuri perinteisten kaavojen murtaminen on tehnyt Elricistä niin suositun.



Kuten valmiisiin fantasiamaailmoihin sijoitetuilla peleillä yleensä, Stormbringerillä ei ole juuri mitään annettavaa pelaajalle, joka ei ole entuudestaan sinut Moorcockin kirjojen kanssa. Sen sijaan Moorcockin Elric-tarujen ystävälle Stormbringer on nannaa. Toki osaava pelinjohtaja voi sijoittaa millä tahansa säännöillä pelattavan seikkailun Elricin maailmaan, mutta silloinkin Stormbringeristä on apua lähdeteoksena. Pelkän Strombringer-sääntökirjan tietojen varaan peliä ei kuitenkaan kannata rakentaa. Moorcockin oman tuotannon lisäksi lähteenä voi käyttää esimerkiksi Elric-kirjojen sarjakuvasovituksia, jotka ovat onnistuneet erinomaisesti vangitsemaan Moorcockin tarinoiden tunnelman.

Myös pelisysteemiltään Stormbringer poikkeaa edukseen. Taustalla vaikuttava Elricin maailma on tuonut peliin piristäviä erikoisuuksia. Esimerkiksi taikuus on irrotettu ammatinvalinnasta, tai itse asiassa pelaajat eivät valitse hahmoilleen niinkään ammattia vaan säädyn. Pelinjohtajan siunauksella kuka tahansa voi opiskella magiaa, kunhan hänellä on riittävästi äly- ja mahtipisteitä. Toki pappis- ja aatelissäätyihin kuuluvat hahmot ovat magian suhteen etuoikeutetussa asemassa, mutta jopa riittävän kovapäinen kerjäläinen voi hallita taikavoimia. Magian luonne poikkeaa muutenkin tavanomaisesta, sillä Elricin maailman taustalla on käynnissä jatkuva Lain ja Kaaoksen taistelu. Jo pelkkä magian olemassaolo on yksi tämän konfliktin ilmenemismuoto.

Hahmojen kehittyminen on ratkaistu Stormbringerissä hyvin. Keinotekoisten tasojen asemesta taidot kehittyvät kun niitä käytetään tai harjoitellaan. Taitoja saisi tosin olla käytössä useampia.

Suosittelen Stormbringeriä kelle tahansa Elricin ystävälle. Muut lukekoot ensin Moorcockinsa ja harkitkoon sitten asiaa uudelleen.

Twilight: 2000: Hyvää onnea – olette omillanne

Harvasta pelistä saa nähdä sen ihmeen, että myös sen uudistettu laitos käännetään suomeksi. Kolmannen maailmansodan jälkeiseen kaaokseen sijoittuva Twilight: 2000 on kuitenkin käynyt niin hyvin kaupaksi, että maailmanpolitiikan tilanne ja aseteknologian kehitys on haluttu saattaa ajan tasalle. Kaikeksi onneksi pelin vanhalle versiolle käännettyjä ja suomeksi kirjoitettuja oheismateriaaleja, kuten Pohjoismaat-lähdekirjaa voi soveltaen hyödyntää myös pelin uuden version kanssa.



Elämme mielenkiintoisia aikoja. Kun lukee Twilight: 2000:n alkuun sommiteltua vuosien 1989–2000 historiaa, ei voi kuin nieleskellä. Siinä määrin inhottavan uskottavasti maailma luisuu Kolmanteen maailmansotaan ja lähes täydelliseen anarkiaan juuri kun Kylmän sodan ja maailmanpalon uhan piti olla historiaa. Venäjän vaalitulos ei ole ollut vielä selvillä, kun kirjoittaja on ennustanut Zhirinovskin nousevan Venäjällä valtaan ja ajavan maansa sotaan paitsi Kiinan myös Saksan kanssa. Nykyajan historiassa ihmetyttää vain se, että vaikka alussa kiinnitetään huomiota Afrikan AIDS-tilanteeseen, AIDSia ei mainita sodanjälkeisen Afrikan kuvauksessa lainkaan – melkoinen mantereen kattanut ihmeparaneminen.

Pelihahmot ovat sodasta jollain ilveellä hengissä selvinneitä veteraaneja, jotka yrittävät sinnitellä hulluksi tulleessa maailmassa ja iskeä joskus jopa vihollista, kuka se nyt sitten lieneekään. Viimeinen esikunnasta



tullut käsky ei pelaajia pahemmin sido: "Hyvää onnea. Olette omillanne."

Hahmot luodaan valitsemalla kansallisuus ja sukupuoli ja arpomalla tavanomaiset perusominaisuudet kuten voima, äly ja koulutus. Tämän jälkeen hahmolle luodaan siviili- ja sotilasura matkan varrella kertyvine taitoineen. Jossain vaiheessa hahmon kehitystä syttyy Kolmas maailmansota, ja hahmo hioutuu lopulliseen muotoonsa sotatantereella. Sodan rapautuessa lopulta anarkiaksi hahmo on valmis pelikäyttöön.

Elikkä jos fantasia- tai tieteistarinat eivät pahemmin pelinä innosta, Twilight: 2000 tarjoaa inhan realistisen vaihtoehdon.



Paranoia: Tietokone on ystäväsi

"Kuvittele maailma, jonka ovat suunnitelleet Kafka, Stalin, Orwell, Huxley, Sartre ja Marxin veljekset." Harvoin saa nähdä mainoslauseen osuneen yhtä kohdalleen kuin oheinen lainaus Paranoian sääntöjen takakannesta.

Roolipelaaminen on tyypillisesti kurttuotsaista puuhaa. Pelaajat filosofoivat sääntömodifikaatioiden paremmuudesta ja väittelevät nopanheittotekniikoista, joita on pelkästään AD&D:n hahmojen luontiin kymmenittäin. Paranoia on kuitenkin piristävä poikkeus – sen pelaaminen on yksinkertaisesti hauskaa mutta mielipuolista. Joka tapauksessa sitä ei voi ottaa liian vakavasti.

Ajalla ennen Neukkulandian vararikkoa tapahtui moka nimeltä Iso OOPS! Ei mikään ydinsota, mutta melkein. Jenkkien maanalaiset sodanjohtokeskukset ja väestösuojat pistivät ulko-ovensa säppiin, eikä kukaan muistanut avata niitä. Suurin osa näistä säilyketölkeistä hiljeni varsin pian, mutta yksi sinnitteli vuosikymmenestä toiseen. Keskuksen toimintaa ohjanneen tietokoneen ohjelmointia peukaloitiin nerokkaasti, ja kuin ihmeen kaupalla se piti huostaansa joutuneet kansalaiset hengissä. Siinä sivussa siitä tosin tuli lievästi sanoen mielipuoli, mutta mitä pienistä. Ajan oloon tietokonetta alettiin kutsua Tietokoneeksi, ja laajalle maan alle levittäytynyttä yhteisöä Alfakompleksiksi.

Pelin aikaan kaikki Alfakompleksin asukkaat ovat onnellisia ja rakastavat Tietokonetta. Ja hyvä niin, sillä vain ilkeämielinen mutanttikommaripetturiroisto ei rakasta Tietokonetta. Ja ken ei rakasta Tietokonetta, on tietysti syystä onneton ja todennäköisesti varsin pian roiskeina pitkin Alfakompleksin seiniä.

Paranoia on siitä mukava peli, että myös pelinjohtajalla on vaihteeksi hauskaa. Hän voi kerrankin lahdata pelaajia minkä sielu sietää ja pelaajien keskinäiseltä kahinoinnilta ehtii. Onneksi jokaisesta pelihahmosta on vähintään kuusi kloonia, etteivät lopu ihan heti kesken. Hyvän Paranoian vetäjän tuntee siitä, että hän tappaa tylsien pelaajien hahmot niin monta kertaa, että he joko oppivat tai lopettavat. Mitä järjettömämpiä mutta hauskempia tempauksia pelaaja keksii, sitä paremmin hänellä menee, sanovat nopat mitä tahansa. Muiden pelaajien suosionosoitukset saa kuitenkin osakseen vasta hemmon höyrystyttyä. Se vaatii taitoa. Edes muutaman megatonnin käsikranaatti ei välttämättä oikeuta kunniaan.



Pelihahmot ovat pulmanpoistajia (troubleshooter, ongelmakonsultti), jotka Tietokone suuressa viisaudessaan valitsee johonkin täysin mahdottomaan tehtävään. Joskus tietokone muistaa peräti mainita tehtävästä pelaajille. Yleensä tehtävä liittyy Tietokonetta iäti uhkaavien mutanttikommaripettureiden tai rikollisten salaseurojen juonien ehkäisemiseen. Sääli sinänsä, sillä jokainen Alfakompleksin asukas on mutantti, myös pelihahmot. Kaikki kuuluvat myös johonkin salaseuraan.

Samaan ryhmään koottujen pulmanpoistajien yhteistyö sujuu tismalleen niin kauan kuin silmä välttää. Kokeneet paranoidit tekevät parhaansa kunnostautuakseen selkäänpuukotuksen jalolla saralla. Likaiset työt kannattaa aina teettää muilla, tai Tietokoneella, uhrin oman hyvän nimissä mikäli mahdollista. Esimerkiksi tahra toisen pelihahmon vaatteissa voi inspiroida pelaajan kutsumaan paikalle siivoojarobotin. Varsin monen siivoojarobon aivoina on nimittäin liiallisen väkivaltaisuuden takia raakattu terminaattorin keskusyksikkö. Räjäyttää lian pois.



Paranoian säännöt ovat hyvin vapaamieliset. Kaikki mikä on hauskaa on ok, vaikka sitä ei säännöistä välttämättä löytyisikään. Hahmoilla on toki perinteiset ominaisuudet ja taidot kuten mielistely ja lahjonta, mutta esimerkiksi kokemustasoja ei tunneta. Hahmot eivät yleensä elä niin kauan, että nousisivat tasolle numero kaksi. Sen sijaan Alfakompleksin asukkaat on turvaluokiteltu. Tietokonetta uskollisesti palvelleen kansalaisen turvaluokitus voi nousta. Hänen ei enää tarvitse syödä samaa mössöä kuin toverinsa, hän voi pompottaa näitä mielensä mukaan, hän saa Tietokoneelta paremmat varusteet jne. Yleensä korkeamalla turvaluokitustasolle noussut kansalainen pysyy hengissä enintään tunnin.

Eli jos perinteinen roolipelaaminen alkaa pikkuhiljaa maistua puulta, Paranoia voi olla oivaa terapiaa. Suosittelen.

Roolimestari

Alkuperäinen julkaisija:
Iron Crown Enterprises Inc.
Suomalainen julkaisija:
ACE Pelit Oy
Asemestari: **85 mk**
Mestarihahmot ja kampanja:
105 mk
Tulossa **Loitsumestari: 105 mk**

80

Elhendi

Alkuperäinen julkaisija:
ACE Pelit Oy
Sääntökirja: **105 mk**
Tulossa **Ansiglan**

70

Stormbringer

Alkuperäinen julkaisija:
Chaosium Inc.
Suomalainen julkaisija:
Finnish Game House
Kirja ja noppa lootassa: **165 mk**

90

Twilight: 2000 v.2.2

Alkuperäinen julkaisija:
GDW Games
Suomalainen julkaisija:
Finnish Game House
Sääntökirja: **145 mk**

85

Paranoia

Alkuperäinen julkaisija:
West End Games
Suomalainen julkaisija:
Finnish Game House
Kirja ja noppa lootassa: **165 mk**
Tulossa
Liisa peililasimaassa: 65 mk

95

P.S. Sivuilla 14-16 olevat hahmojen kuvat ovat Gremlinin Hero Quest 2:sta.

KÄDESSÄSI ON SUOMEN AINOA TIETOKONEPELIEN ERIKOISLEHTI.

KUTEN HUOMAAT, SE ON TÄYNNÄ ASIAA:

PELIARVOSTELUJA, VINKKEJÄ, TESTEJÄ, PELIUUTISIA, HAASTATTELUJA.

JOS TOIMIT VIISAASTI, SAAT JATKOSSA PELIT-LEHDEN SUORAAN KOTIISI.

SILLOIN TIEDÄT, MITÄ PELIMAAILMASSA TAPAHTUU,

MITÄ UUTTA PELIGURUT OVAT KEKSINEET

JA MITÄ MIELTÄ ASIANTUNTIJAMME TARJONNASTA OVAT.

PARAS TODISTE PELIT-LEHDEN YLIVOIMASTA ON KÄSISSÄSI.

LUE SE TARKASTI JA SOITA SITTEN TILAUKSESI NUMEROOMME (90) 120670.

12 KUUKAUDEN SÄÄSTÖTILAUS (8 NUMEROA) MAKSAA VAIN 198 MK.

- HOI! -- HOI! -- HOI! -- HOI! -- HOI! -- HOI! -- HOI! --

VAIN TILAAJILLA ON ILMAINEN KÄYTTÖOIKEUS PELIT-LEHDEN PURKKIIN.

PELIT-BBS ON TÄYNNÄ DEMOJA, KORJAUSTIEDOSTOJA JA PD-PELEJÄ.

AMIGA- JA PC-OHJELMIA PIKKURAHALLA.

Satoja tyhjän disketin hintaisia ohjelmia alkaen 5,90.

PIKATILAUS PUHELIMELLA ☎ (931) 345 2228

KAIKKI OHJELMAT hintavälillä 5,90 – 95,-

Tilaa yli 10 PD- tai Ave-ohjelmaa niin maksat postikuluja VAIN KYMPIN.

Näillä hinnoilla sinun kannattaa tilata ohjelmadiskettejä nippukaupalla. Monet tilaavat nyt tyhjät diskettinsäkin ohjelmien kera.Jos kyllästyt tai et pidä jostakin PD/Shareware-ohjelmasta tai mikäli se ei toimi esim. uuden A 600/1200:n kanssa, voit ottaa disketin uusiokäyttöön ja kopioida siihen jotain muuta.Valikoimissamme on myös täysihintaisia hittipelejä parhaimmalla mahdollisella tavalla mainostavia pelattavia demopeliversioita (prev.).
Tilaa yli 10 PD- tai Ave-ohjelmaa niin maksat POSTIKULUJA VAIN KYMPIN.

Keskitä siis mahdollisimman moni tilauksesi Avesoftiin. Tällä tavalla tuet myös suomalaista peliohjelmointia.

AMIGAN PD-VALIOT à 15,90

1. Moria 3.0 seikkailupeli (vaatii lisämuistin).
2. Super Bumper flipperipeli.
3. Amuletti. Ensimmäinen suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
4. Monopoly, perustuu kuuluisaan lautapeliin.
5. Chess 2.0. Tekee Amigastasi shakkitietokoneen.
6. Larn kuuluisa roolipeli. Tarvitset lisämuistin.
7. Card Games. Korttipelikokoelma.
8. Hirsipuu 1.6, peli, jossa suomi/englanti sanasto.
9. Standard Games. Useampia tunnettuja pelejä.
10. Paranoids. Pako mielisairaalasta.
11. Egyptian run, autopeli, jossa ajat rallia autiomaassa.
12. Slotcars toimintapeli. Ajat romurallia. Kaikki keinot sallittuja.
13.–14. NetHack 3.0. 1 Mb. 2 x 15,90
15. Battleforce, mahtava robottitaistelu.
16.–18. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisälevyaseman. 3 x 15,90
19.–20. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisälevyasema. 2 x 15,90
21. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailu.
22.–23. Empire uusi versio 2.1. Sotapelien kingi! 2 x 15,90
24. Bull Run, USA:n sisällissotaa nyt jännittävänä pelinä.
25. CAR V 2.0 autokilpailu. "Kanuunakuularalli" läpi Ruotsin.
26. Mercenary Simulation, suoritat sotatoimia eri maanosissa.
27. Mech Fight, uusi tasokas Mech-taistelupeli.
28. Videopoker. Pelaajille, jotka eivät pelkää tietokonejakajaa.
29. Billiards. Herrasmiespeli, joka ei tarkempia esittelyjä kaipaa.
30. Omega. Roolipeliuutuus, joka on Hackiakin laajempi (1 Mb).
31. Train. Sähköjunasimulaattori junien ystäville.
32.–33. Star Trek. Arvostettu Tobias Ricterin versio. 1 Mb. 2 x 15,90
34. Chuck Rock. (Prev.) näyttävä Mario-tyylinen kivikausiseikkailu.
35. No Man's Land. Uskomattoman pelattava commandokaksintaistelu.
36. Boulder Dash Collection. Monta versiota kuuluisasta hitistä.
37. Omega V 1.50 Adventure. Kokeneille roolipelaajille. 1 Mb.
38. Sea Lance. Ydinsukellusvenesimulaattori. Ydinpolta muukalaiset.
39. Air Ace. Taistele brittihävittäjällä I maailmansodassa.
40. Shadoww Dancer (prev.). Olet Ninja, joten – hijaa!
41. Doble Dragon III (prev.). Katutappelupelien ehdotonta eliittiä.
42. Big Run (prev.). Ohjaa Porshesi 3 D erämaarallin voittoon.
43. Team Yankee II "Pacific Island" (prev.) todella hyvä tankkisimulaattori.
44. Microprose Golf. Previkka Amigan ehkä parhaasta golf-pelistä.
45. John Madden (prev.). Amigan vuoden -92 parhaasta jenkkifutiksesta.
46. Tähtiarvaus ja aarteenetsintä. Kaksi kivaa koko perheen arvauspeliä.
47. Raid. Ohjaa taistelukopterisi läpi vihollisaaltojen.
48. Xmaslemmings (prev.). Lyömättömät Lemmingsit jouluseikkailuissa.
49. Legend of Lothien. Jälleen uusi haastaja Ultimalle.
50. Mikrobes. Brittipelilehtien ylistämä avaruuspeli. 1 Mb.
51. Dynablaster (prev.). Amigan paras räjäyttelypeli - siis todella!
52. Pinball Dreams(prev.). Amigan paras flipperipeli.
53. Addams Family (prev.). Yksi parhaista pomppimispeleistä.
54. Cybernetix. Kuin Defender + Asteroids. PD:n parhaita.
55. Subattack. Tuhoa laivat torpedoillasi.
56. Fire Force (prev.). 90-luvun Rambo avaa tiensä ampumalla.
57. Pinball Fantasies (prev.). Jatko-osa Pinball Dreamsille.
58. Eternal Rome V 1.1. Yhden tai monen pelaajan sotastrategiapeli.
59. Rocy V 1.0. Varteenotettava haastaja Boulder Dashille.
60. Diplomacy, strategiapeli I maailmansodan varjossa.
61. Little Boulder Dash in Diamond Land.
62. Miinapeli, joka on pasianssin veroinen ajantappaja.
63. Last Refuge toimintapeli. PD:n parhaita.
64. Maths Adventuressa ratkaiset huoneiden arvoituksia.
65. Nige Mansell's World Championship (prev.). Formulakisa.
66. Lemmings Tribes (prev.). Uuden sukupolven Lemmings-vaellus.
67. Desert Strike, huippuluokan helikopteripeli. 1 Mb.
68.–70. Nethack 3.1. Vaatii kovalevyn. 3 x 15,90
71. Tieto 2000. Laaja-alainen suomenkielinen visailupeli.
72.–77. Megapack-levyt 1–6. Monta parhaimpiin kuuluvaa PD-peliä joka levyllä. Tilaa yhdessä tai erikseen. 1–6 x 15,90
78. De Luxe Pack Man. Huippu-uutuus, joka syrjäyttää muut pakut.
79. Peruskopiointiohjelmakokoelma Amigalle.
80. Hyötyohjelmapaketti. Kymmeniä apuvälineitä tosi harrastajalle.
81. Soundtracker V 2.4. Nyt entistä parempia soundeja.
82. Musiikkidisketti edelliseen (Soundtracker V 2.4).
83. Soitindisketti nro 40 (Soundtracker V 2.4).
84. Grafiikkadisketti, piirtoanim. pyöritys, slideshow ym.
85. Uusio hyötyohjelmapaketti. Sis. n. 20 ohjelmaa.
86. MED-musiikkieditori. Laajasti yhteensopiva laatueditori.
87. A68K Assemler. Uusi versio, uusi Blink (vaatii seur. levyn no. 88)
88. A68K CopDisassembler sekä muita tarpeellisia hyötyohjelmia.
89. Ave-hyötyohjelmakokoelma 1. Paljon tarpeellista samalla levyllä.
90. Taulukkolaskenta nyt PD:nä - uskomatonta. Mukana engl. ohjeet.
91.–92. C-Kieli nyt PD:nä. Yhteensopiva Lattice C:n kanssa. 2 x 15,90
93. Print Studio, printtaa kuvia, tekstiä ja grafiikkaa.
94. Suuri PD-selection. Runsaasti pelejä, demoja yms. ohjelmia.
95. Amigafox. Uusi tekstinkäsittelyohjelma grafiikkaominaisuuksin.
96. Fixdisk V 1.2. Korjaa vioittuneita diskettejä toimintakuntoisiksi.
97. Check Book. Hoida kotibudjettiasi.
98. Ave Utility Collection 4. Paljon hyötysoftaa.
99. Uusi Protracker 2. 1A. Vuoden -92 musiikinteko-ohjelma.
100. Mainio PD Diskmaster 3.2. Ehkä tärkein Amigan työkalu.
101. Soundtracker Collection. Monta soundtrackeria.
102. Matemaattinen lottoennustaja. Tilaa ja rikastu.
103. Avesoft Utility Colly 2. Kymmeniä hyötyohjelmia.
104. Virus Checker V 6.33. Uusin parhaista viruksentappajista.
105. Noiseplayer V 4.00. Noisetrackeriin uusi soittorutiini + musaa.
106. Videorekisteri pitää kirjaa videonauhoistasi/lainauksistasi.
107. Sutkauksia julkkisten suista. Vaatii sävellysohjelman.
108. New Tracker Collection. Paras sävellysohjelmakokoelma.
109. Techno Sounds. Teknomuusikoille. Vaatii sävellysohjelman.
110. Typo Grapher. Fonttieditorin uusi mainio versio.
111. Boot PIC:llä muutat Amigan alkukuvan.
112. Inscript-sivuntaitto-ohjelmalla teet mainoksia ja kirjeitä.
113. Amo Keo. Näppärä tekstinkäsittelyohjelma.
114. Antikilovir torjuu tosipirulliset linkkivirukset.
115. Bbase 2 on Mikrobitin kehuma kortistointiohjelma.
116. PGmosh muuttaa jopa eri koneiden kuvia eri grafiikkatiloihin.
117. PPdata purkaa ja pakkaa tietokoneohjelmat tehokkaasti.
118. PWRITE tekstinkäsittelyohjelman uusi versio 3.3
119. PC task IBM PC emulaattori.
120. Wasp kuvamuuntaja sovittaa yhteen GIF, IFF, SRGR ja PPM-tiedost.
121. Super Dupper on ehkä nopein ja varmin kopiointiohjelma.
122. Intro Cadilla (prev.) teet esim. rakennuspiirustuksia.
123.–125. Teckno Sounds. Kymmeniä tosi hyviä soundeja sekä efektejä. Tilaa kaikki tai yksitellen. 1–3 x 15,90
126. Tecknoslide by Zen. Näyttävä scifi-slideshow.
127. State of Art Demo (Spaceballs). Demokisan voittaja. 1 Mb.
128.–129. Sample Collection 1–2. Nasevia ääniä ja äännähdyksiä. 2 x 15,90
130. Toolmanager. Laaja apuohjelma WB:n käyttäjälle.
131. Disksalv 2. Uusi ohjelmien korjaaja.
132. Amigapascal. Kätevä Pascal-kääntäjä.
133. Centurion's Utility Disk Vol.14 Rel. 2. Paljon tarpeellista.
134. Tulkki ääntää ja kääntää englantia

PC:n PD-VALIOT á 15,90 (3,5"DD)

1. Sam Secret Agent. Jännittävä Platform-peli (VGA).
2. Dangerous Dave. Hyvä toimintaplatform-peli (VGA).
3. Empire-kuuluisa sotastrategiapeli.
4. Columns–coloristyylinen haastaja Tetriksille.
5. Monopoly-tietokoneversio kuuluisasta lautapelistä.
6. Moria-kuuluisa roolipeli.
7. Windows pelit- Arachnid, Pasianssi, Backgammon ja Slot.
8. Gif-kuvien katseluohjelma Windowsille + pelit: poker, lander.
9. Mr. Label tekee kätevästi disketti- ja osoitetarrat.
10. Jungle Jack-valtavan pelattava viidakkopipemania (VGA).
12. Castle Wolfenstein- Dungeonmasterin tyylinen taistelupeli, vastassa natsit. Uskomattoman tasokas peli (VGA).
17. Net Hack 3.0, kuuluisa roolipeli, vaatii kovalevyn (IMb).
18. Viruksentorjuntakokoelma mm. Frost, Vshield, Scan ja Clean.
19. Graphicworkshop 5.0, mm. rasteroi eri formaattien kuvat.
20. Tank Wars 2.5-jopa 1-10 pelaajaa. Tosi hyvä.(VGA).
21. Jumpman-C64:n huippupeli nyt PC:lle (VGA).
22. Scorched Earth 1:1.-huippuhyvä tankkipeli, paljon aseita (VGA).
24. Fraktaaliohjelma jolla piirtelet ja zoomailet Fraktaalikuvia.
27. Geoclock näyttää maailmankellon ja kartan jopa öineen.
28. The Draw tekee Ansi-grafiikkaa. Lähes pakko-ostos.
29. Alien World-lentäjä taistelee Alienejä vastaan (VGA).
31. Falcon 3.0 (prev.) Uskomattoman hieno hävittäjälentosimu.
33. Digiplayer 2.5 äänen digitointiohjelma soundblasteriin. Hyvä.
34. Omega on roolipeli, jossa voit tehdä melkein mitä vaan.
37. Scream Tracker 2.2-PC:n vastine Soundtrackerille.
38. Valmiita musiikkimoduleja edelliseen.
39. Telemate 3.1-tosi hyvä tietoliikenne/boxiohjelma .
41. File Express 4.18-ammattilaistasoinen täydellinen kortistointi-ohjelma, vaikka yrityksen päivittäiseen käyttöön. Pakko-ostos.
42. Hyötyohjelmakokoelma 1-FD Format, Fonttieditori, yms.
43. Dungeons of Doom-tasokas Dungeonmasterin haastaja.
44. Dark Ages Prince of Destiny. Dramaattinen rooliseikkailu.
45. Captain Comik-hauska seikkailupeli.
46. Pelikokoelma 1-Castle 1,3, Boulderdash, American football.
47. Copy Q 220. PC:n kopiointiohjelma.
48. Almanac. Windowsin alaisuuteen - hyvä!
49. Astrashow. Tähtitiedeohjelma tiedonhaluisille.
52. PC-Menu 10. Säästä levyjäsi. Helppokäyttöinen.
53. Cdisk. Kätevä levyjen luettelointiohjelma.
54. Vampyr. Roolipeli Ultimoiden ystäville.
55. WPedit tekstieditori Windowsille + uusia fontteja.
57. Monkey Island II Slideshow Demo - uskomaton!
58. Info Plus -ohjelma kertoo koneesi tilan. Tarpeellinen erityisesti silloin, kun hankit uusia lisälaitteita.
59. FTM-format. Tee 1.78 Mb (HD) ja 720 Kb -levyt megaisiksi.
60. Eye Of Beholder. Pelattava demopeli, joka sisältää leveli-editorin ja monen levelin kartat GIF-kuvina.
62. Crypt 20 suojaaja salaa ohjelmasi ulkopuolisilta.
64. Worm Game. kerrankin kunnollinen versio matopelistä.
65. Bart Eye 2. Jutusteleva Bart Simpson seuraa hiirtä (Windows).
66. Cheat Disk. Paljon pelivinkkejä ja läpipelausohjeita.
68. Miner VGA -kaivosmiespeli ja Klondyke Breakout.
69. Vram hyödyntää vapaan videorammin. Saat lisää muistia.
70. VGA Shark. Jännittävä sukeltajapeli.
71. Corncob 3-D. Hieno lentosimu, vaatii kovalevyn.
73. Galactix. Hallipelimäisen hyvä avaruustaistelu, vaatii koval.
74. Talvisota. Suomalaisen strategiapelaajan pakkohankinta.
75. Keen 4. Ehkä PC:n paras PD-seikkailupeli.
76. Pelikokoelma 1: Archon, Azone, Missile, Stressi, Tapper.
77. Kilo. Avaruusammuntapeli räjähtävin tehostein.
78. Music-hyötyohj. CD-lev., videokas. ja tietok.pelien luetteloint.
79. Survey U.S.A. Ohjelma, joka esittelee upeasti USA:ta.
80. Star View esittelee tähtitieteelliset kartat.
81. Arcmaster. Hyvä valikko-ohjattu pakkaaja/purkaja.
82. Pinball flipperi ja Breakout muurinmurtopelit (VGA).
83. Whacker. Säv.ohjelma + mus.moduleita. Vaatii soundblasterin.
84. Xword. Ristisanatehtävien tekoon. Muutama valmiina.
85. Riskin kaltainen maailmanvalloituspeli. Vaatii Windowsin.
86. Line Wars. Sotastrategiapeli. Toimii myös boxipelinä.
87. Softspeak. Puhesyntetisaattori PC:n "peruspiipperille".
88. Automenu on nopeasti ohjelmat käynnistävä valikko-ohjelma.
89. Blaster Master äänidigitointiohjelma. Käyt. myös yläp. muistia.
92. VGA Copy kopioi informoiden puheella. SB-äänikort. ei pakoll.
95. Virussimulaattorilla simuloit viruksia koneellasi turvallisesti.
96. Black Board moniajo-ohjelm + multimediaa tukevia ohjelmistoja.
97. Boot:illa käytät monta autoexekia yhtäaikaa. Säästää muistia.
98. Scud Attack. Suojele kaupunkiasi patriot-ohjuksilla.
99. Uno-korttipelin PC:n PD-versio.
100. Up Town -business-peli. Perit pörssiyhtiön.
102. Concentrarion muistipeli. Tarvitset VGA-näytön.
103.-104. BBS boxisoftat pakattuna. 2 x 15,90,-
105. Pakkaus/purkuohjelmia BBS boxisoftien purkamiseen.
106. Black Jack. Kuuluisa kasinopeli (EGA).
107. Pharaoh´s Tomb. Seikkaile pyramidin uumenissa.
108. Spacewar. Anna plasmatykin soittaa. Hyvä peli!
109. Monuments of Mars. Ovatko marsilaiset vihamielisiä...
110. Duke Nukem. Toimintaseikkaile Dr. Proton tuhoonsa.
113. Tactical Starship Simulation. Ota Starfleet ja käy.
114. Tic Tac Toe. Hyvä 3 D ristinollapeli.
115. 3 D Star Trek. Istu kapt. Picardin komentotuoliin.
116. Bounce Zone. Kiva 3 D sulkapallo.
117. Chess. Vihdoinkin hyvän vastuksen antava shakkipeli.
118. 3 D Pac Man. Kunnon paku dungeonmaster-kulmasta.
120. 4x4 Off-Road Racing (prev.). Tosi hyvä raparalli.
121. Pool . Vectorigrafiikalla toteutettu biljardipeli.
122. Astro Blaster. Puhuva avaruusammuskelupeli.
124. Asqvire. Hoida hotelliketjullasi kilpailijat vararikkoon.
125. Acrostix. Muodosta sanoja sekä lauseita. Suursuosio USA:ssa
126. Adventure Mapperilla amatöörikin tekee seikkailupelin.
127. Engl. tekstiseikkailu opettavaisen laajalla sanavarastolla.
128. Quatris II. Tyylikäs japanilaisen haastaja Tetrikselle.
129. Tetris. Tetraalista nautintoa Windowsin alaisuuteen.
130. 70 kpl Ansigraf. kuvia vaikkapa boxin pitäjälle.
131. 1858 iconia Windowsiin. Nyt on varaa valita.
132. African Desert Campaign 2.MS. pohj. Afr. sota.
135. Age:lla arvioit tieteellisin perustein elinaikasi.
136. Aldo's Adventure tosi pätevä Donkey Kongin haastaja
138. Sukupuuohjelmalla järjestelet sukusi.
139. Opi englantia. **140.** Opi italiaa. **141.** Opi japania.
142.–143. Opi ranskaa. 2 x 15,90.
144.–145. Opi saksaa. 2 x 15,90.
146. Opi kemiaa. **147.** Opi morsetusta.
148. 600 valtio yms. lippua upeasti esillä.
149. Nethack 3.1. Seikkailupelien kuningas, voit tehdä miltei mitä vain.
150. Death Watch. 4 roolipelihahmoa, Todella hyvä. Hieno grafiikka.
152. Keen 6. Legendaarisen pelin jatko-osa Keenereille (previkka).
153. Keen 1. Menestyssarjan peruspeli.
154. Ansianimaattorilla teet ansigrafiikkaa kuin piirto-ohjelmalla.
157. PD-pokeri, joka simuloi Ray:n klassista pokeripeliä.
158. Muistinvapauttajalla saat suuret pelit toimimaan. Väh.DOS 5.0
159. EG Draw 2.3. piirilevyn suunnitteluohjelma.
160. PC-GL laskutusohjelma max. sadan asiakkaan yritykselle.
161. 134 mallikirjettä englanniksi vienti/tuontikauppaan.
163. PC-File 5.01. Asiakasrekisteri jopa ammattikäyttöön.
164. PC-File 5.01. Tarratulostus + eri form. tiedostojen muunto-ohjelma.
165. AXS. Asiakaslaskutusohjelmapaketti suuryrityksiinkin. 6 x 15,90.
166. Animoitu aakkosten opetusohjelma. Lasten suosikki!
167. IBM PC:n rakentamisopas + paljon muuta.
168. Kemiallisten molekyylien rakenteen esittelyohjelma.
170. Kitaransoiton opettaja. Ja eikun soittelemaan...
171. Grade 4.62. Opettajien oppilasrekisteri (muistio, arvosanat jne)
173. Englannin kieliopin ja lausunnan opettaja.
176. Mouse Pointerilla teet persoonallisen hiiripointerisi.
178. Raamatun hakusanaohjelma ja muita alan hyötyohjelmia.
179. Trivial-paketti. Neljä tietokilpailuohjelmaa.
180. Tee omat tietokilpailukysymykset ja tenttaa itseäsi ja ystäviä.
181. Venäjän kielikurssi aloitteleville opiskelijoille.
182. Espanjan kielikurssi sekä matkaopas matkailijoille.
183. Myrskyjen & hurrikaanien jäljitys/ennustusohjelma.
184. Avaruussukkulan jäljitysohjelma. Hieno VGA-esitys.
185. Konekirjoituskouluttaja, joka opettaa pelin avulla.
186. Cosmos Adventure. Yksi parhaista lastenpeleistä.
187. Star Goose. Uridiumvaikutteinen avaruusammuskelu.
188. House of Horror 1. Larry-tyylinen kauhugrafiikkaseikkailu.
189. House of Horror 2. Peljättävän ykkösosan vavisuttava jatko.
191. Maze Quest VGA roolipeli. Uusi alan kulttipeli.
193. Romancing the Rose. Tutkimusmatkaile Kiinan raunioilla.
194. World Rescue 1. Tyttö tai poika seikkailee. Hyvä lastenpeli.
196. Fintris (VGA). Kovatasoinen suomalaishaastaja Tetrikselle.
197. Drum Bloster. Näppärä Soundblasterin rumpaliohjelma.
198. Electric Almanac. Muistuttava ikikalenteri, 10:niä optioita.
199. Battle ship V. 2.3. Näyttäväksi hiottu laivanupotuspeli.
200. P. Ford biorytmi V. 3.0. Vertailee käyriä, laatii ennusteita.
202. Where's that Mouse opettaa lapsille englantia.
203. Robomaze. Tuhoa taistelurobotillasi Cyborgit.
204. The Orion. Raketit selkään ja arvoitus ratkaisuun.
205. Jill of the Jungle. Tarzanin tytär taistelee. Mukana äänieditori.
206. Hugo 3 eli Jungle of Doom. Hyvä haastaja Larrylle.
207. Hack V. 3.6. Suosittu roolipeli, joka ei esittelyä kaipaa.
208.–209. Wolfestein editori pack. 2 x 15,90. (Vaatii n:o 12:n)
210. Dir Magic. Norton Commandermainen tiedostojen hallinta-ohjelma, mutta paljon helppokäyttöisempi.
211. Anthillissä olet muurahainen joka hyökkää naapuripesään.
212. Apples & Oranges. Jätkänshakin haastava aluevaltauspeli.
213. Battle for Atlantis. Valloita muinainen Atlantis.
214. Audio 3:lla teet ja tulostat C-kasettien kannet.
215. Audiolab Calculator. Todella monipuolinen laskinohjelma.
216. Air Controller Traffic. Olet ruuhkalentojen lennonjohtaja.
217. Astrologilla näet tähtitaivaat ja laadit horoskoopit.
218. Army VGA. Tasokas North & South tyylinen sotapeli.
219. Arcade Volleyball. Pelaa lentopalloa kaverisi kanssa.
220. Wolfenstein Spear of Destiny. Klassikon raju jatko-osa.(prev.)
221. Diskcopy Fast V 4.2. Kopioi korpun jopa tiedostottain.
222.–223. Envision Publisher Plus V 1.52 on kovatasoinen julkaisuohjelma, joka toimii lähes kaikissa PC:issä (Herculeskin). 2 x 15,90

224. Boogie kirjaindominossa pelaat sanoja kiehtovalla tavalla.
225. Boxerilla tilastoit paini-, judo-, karate- yms. matsit
226. Boomerangissa kaksintaistelet bumerangilla kaverisi kanssa.
227. Alib Playerilla kuuntelet kaikkien äänikorttien alib.musaa.
228. Basstour V 4.0. Vaihda viehettä ja kalasta USA:ssa.
229. Hieno kuvallinen esitys tietoineen vuoden 1988 Buick-autoista.
230. Battfish simussa olet 2.MS. sukellusveneen kippari.
231. Conquestissa yrität valloittaa viholliskaupungit.
232. Empire. Kuuluisan strategiapelin uusi laaja versio.
233. Jump Jet. Ohjaa Harrier-hävittäjä taisteluun.
234. Front 1. Hyvin toteutettu 2. MS. länsirintaman sotapeli.
235. Front 2. Vastaava sotastrategiapeli itärintamalta.
236. King's on hieno yhdistelmä Empireä ja Civilizationia.
237. Netspace 1.3. Jopa kahdeksan pelaajan modeemivaltapeli.
238. Scorch Earth V 1.2. Uusi versio hyvästä tankkisotapelistä.
239. Civilization Cheat 2:lla modifioit Civilization-peliä.
240. Screen Saver Pack. 6 erill. näyttöä sääst. Dos-animaatiota.
241. Musiikkimoduleita (mod.).
242. S3MRip:llä nappaat demoista ja peleistä musiikkifilet.
243. 412 vitsiä vaaleatukkaisista blondeista.
244. Bio Menacessa olet mutaatioiden tuhoajapoliisi.
245. Neverlock purkaa Everlock-kirjasuojaukset.
246. Major Stryker. Hyvä Xeviousmainen avaruusräiskintäpeli.
247. Llamatron. Olet Soundblaster-tuettu taistelulaama.
248. Capture the Flag. Kaupallistasoinen lipunvaltauspeli. Tosi hyvä.
249. Qedit + 2.15 & Boxer 5.0. Mikrobitti 8/92 hyvät tekstieditorit.
250. Telemate 4.00 n:o 39:n uusi zipillä pakattu huippuversio.
251. Slics'n Slide 1.25. Päältä kuvattu huippuhyvä autopeli. 1–4 pelaajaa.
252. Jeff. 45 levellillistä haastavia siirtolohkareseikkailuja. Mukana myös kenttäeditori.
253.–255. Doom on alien-tyylinen 3D-peli, joka kerää 96–98%:n peliarvosteluja. Vuoden peli! 3 x 15,90.
256. Excelsior on esim. Ultima 4:sta muistuttava hyvätasoinen roolipeli. Paljon alueita ja taikoja...
257. Epic-flipperi on huippuhieno kaupallistasoinen flipperi, jossa herätät henkiin androidin.
258. Hurvana on ensimmäisiä Ultimoja muistuttava seikkailupeli Suomesta. Tosi helppo pelattava!
259. Sanakoe for Windows. Kirjoita ja opettele vieraskielisiä sanoja.

FISH-PD à 5,90 (Amiga) saatavana välillä 1-830

Hyvin kiinnipysyviä 3,5"
DISKETTITARROJA
joko traktorivetoisina blancotarroina (printteriinkin) tai viivallisina irto-kappaleina
vain **29,-** 100 kpl

Tyylikäs sinivalkoinen
RITARI-HIIRIMATTO
• ei kerää pölyä
• suojaa pöydän pintaa
• ei raavi rannetta
39,-

Huipputason soittimia Amigalle:
AVE ICE-9 -SAMPLES à 15,90 välillä 1-40
Nämä huippuluokan kaupallista tasoa olevat Avesoftin teettämät, muidenkin kuin Soundtracker-ohjelmien kanssa toimivat, soitin- ja efektilevyt syrjäyttivät vanhat soundtracker soitinlevymme. Tilaa yksin kappalein tai vaikka kaikki.

Nyt kaikki Amigistit musiikkia ja demoja tekemään.
MUSIIKKIKURSSI

USKOMATON HINTA! **95,-**

Sisältää kädestä pitäen neuvovan suomenkielisen kurssioppaan ja 4 disketillistä ohjelmia. Opit säveltämään Amigallasi musiikkia ja tekemään omia demoja, vaikka et osaisi ohjelmoida. Kun vielä hankit Easy Demon (Ave säästöohjelma 14) voit vaikka perustaa oman musiikki/demotiimin.

Digital Recording Studio
KEYSOUND HUIPPUSAMPLER

ohjelmineen vain 399,-

Helppokäyttöinen, nopea (n.60 kHz!!) digitointiohjelma muuttaa Amigasi näppäimistön pianokoskettimistoksi, jolla voit välittömästi soittaa digitoimiasi ääniä eri sävelkorkeuksilta. Apunasi on mm. erittäin selkeä aaltomuotonäyttö, suomenkieliset ohjeet sekä yli/alimenoilmaisin, joka yhdessä samplerin tasoitetun voimakkuussäädön kanssa mahdollistaa tarkan, säröttömän lopputuloksen. Korkealuokkaisella AD-muuntimella toteutetussa samplerissa on lisäksi mm. nollatason hienosäätö sekä tehokkaasti häiriöäänet poistava kolmiasteinen alipäästösuodin. 60 cm liitäntäjohto joystickporttiin säästää sinut samplerin sijoittelu- ja kytkentäongelmilta! Sisäänmeno 100–1750 mVrms/50 kO.

AMIGAN KONEKIELEN ALKEISKURSSI

vain 195,-

Vihdoinkin suomenkielinen peruskurssi, jonka avulla pääset tehokkaasti sisään Amigan koneohjelmointiin. Erinomainen ostos aloittelevalle konekielikoodarille. Mitä parhain lahjavinkki sinulle, joka haluat antaa Amigistillesi enemmän kuin pelikoneen.

AVE- SÄÄSTÖOHJELMAT (AMIGA) 39,-/kpl

1. KAKSI PELIKENTTÄEDITORIA Ammattilais-sarjan Ave- pelikenttäeditori sai nyt rinnalleen uuden kätevän Ave-Blockeditorin.
2. AVE-MENUEDITORI 2 Miksi tuhlaat diskettejä? Kokoa nyt itse peli- tai hyötyohjelmasi samalle levylle
3. SURVIVAL-DUETTO Kaksi englanninkielen opiskeluun kehitettyä seikkailupeliä.
4. MEMOHEX & HEXTIME (uutuus) Kaksi haastavaa nopeus- ja muistipeliä Speden Spelien tapaan.
7. AVE KORTISTOIJA 2 (uutuus). Tällä ohjelmalla pidät kätevästi kirjaa sadoista nimistä, osoitteista ja puhelinnumeroista. Täysin uudistettu ohjelma
8. EXTERIVM I (uutuus). Ohjaa mikrobitin tiimi läpi seikkailujen. Mukana myös seikkailupeli Aluksen arvoitus jatko-osineen.
11. COLORIS 5 tähteä Mikrobitin tiukassa pelitestissä. Avesoftin paras pelituote säästöohjelmana - tosi on.
12. BOOTMASTER Muotoile ohjelmaasi oma boottiblokki.
13. FORMULA ACE 27 rataa, ennätyspeli ja fantastinen kaksinpeli. Huippumusa & grafiikka.
14. EASY DEMO jolla teet omia demoja jopa ilman ohjelmointikokemusta.
15. S.E.U.C.K. Games Vol 1 Kolme rajua ammuntapeliä samalla disketillä. Dragon, Bioblast ja Terminator näyttävät mihin Seuck pystyy. 1 Mb
16. S.E.U.C.K. Games Vol 2 Rajut uutuuspelit Flying A.C.E ja D-6000. Mukana myös Shaman Intro. 1 Mb
17. AMOS UTILS Pakko-ostos Amoksen omistajalle. Font Editor, Boot Blocker, Clipper, Fractal Editor 2, Memed, RawScrambler.
18. PRO LOTTO Täysin uusi ammattimainen ja monipuolinen lotto-ohjelma äkkirikastumisen tavoitteluun.
19. AMOS FRACTAL & OTHERS Amoksen laajentamiskyvyn huipentuma. Fractal Creator, n. 40 lisäkäskyä, helppokäyttöiset toiminnot, sis. esimerkkiohjelman ja ohjeet.
20. AVE PROCOPIER X Copyakin nopeampi selkeän tyylikäs kopiointiohjelma, jonka mm. Avesoft on valinnut omaan ammattimaiseen kopiointikäyttöönsä. Tarvitsee ainakin yhden lisälevyaseman.
21. EAT OR DIE Syö käytävät tyhjiksi ja jujuta takaa-ajajia vauhdikkaasti aineensiirtimillä. Vauhtia piisaa!
22. VAKIOVEIKKAUS Erinomaisen monipuolinen apuväline veikkaajalle. Tee voittoisa tilaus.
23. AVE ASKMASTER Tenttaa valmiiksi ohjelmoituja aihepiirejä monin eri tavoin sis. mm. n. 7700 engl. sanaa ja kemialliset merkit. Voit laatia myös itse omat tentti- ja tietokilpailukysymykset.
24. ELECTRONIC WORM 1-4 pelaajaa. Ohjaa sähkömatoa ja pussita vastustajasi. Mitä useampi pelaaja sitä hauskempi. 1Mb
25. EXTERIVM II (uutuus) Kolme kovaa Amos peliä, Oderfront-taktiikkapeli, Eye of the Mutant, Spacestarlazer. 1 Mb
26. AVE STRATEGY PACK. (uutuus) Sisältää strategiapelit Star front ja Conflict sekä älypelin Master Mind.
27. LINE UP (uutuus) Hedelmäpelin eli yksikätisen rosvon improvisoitu versio, jota voi pelata myös kaksin.
28. ROLLING (Uutuus) Ohjaa kuulasi halki uskomattomien ratojen ja kerää energia-aarre. Erikoisesteet vaikeuttavat matkantekoasi.
29. LASER MAZE. (uutuus) Laske siirtosi ja ohjaa säde maaliinsa. Kymmenittäin haastavia leveleitä.
30. AVE DISKETTIREKISTERI (uutuus). Todella monipuolinen ja helppokäyttöinen ohjelma Amigadiskettiesi luettelointiin.
31. VELORIS (uutuus) Kunnon kotimainen haastaja Tetrikselle. Varo riippuvuutta.
32. VAKIO 1 x 2. (uutuus) Usi erilainen vakioveikkaajan työkalu. Tilaa yksin tai Ave 22:n kanssa.
33. VIDEO SCROLLERILLA (uutuus) teet kätevästi tekstit videoesityksiisi.
34. Coodix (uutuus). Tämä tyylikäs älypeli haastaa 2-ulotteisella pinnalla Rubikin kuution.
35. AMDI SYNTHESIZER (uutuus) Tällä äänisynteesiohjelmalla teet itse muistia säästäviä soitinsampleja. Voit myös soitella tekemiäsi ääniä näppäimistöllä.

KOPIOINTILAITE AMIGALLE ALLCOPY SYSTEM 2

ACS 2-kopiointilaitteen sisältävä varmuuskopiointiohjelma selvittää osaavissa käsissä useimpien alkuperäisohjelmiesi sellaiset suojaukset, mistä vastaavat paljon kalliimmat automaattikopiointiohjelmat eivät (1991) selviydy. Tarvitset Amigaasi yhden lisälevyaseman, jotta voit hyödyntää tämän lähes omakustannushintaan myymämme varmuuskopiointijärjestelmän monipuolisia ominaisuuksia. Pidä kiirettä sillä, jos tehokkaiden kopiointijärjestelmien myynti ETA-Suomessa kielletään, et saa niitä enää mistään laillisesti. ACS 2 Adapteri on yhteensopiva useimpien muiden automaattikopiointiohjelmien kanssa ja sen mukana toimitetaan selkeät suomenkieliset ohjeet. HUOM! Emme vastaa tehokkaan ACS 2:nmahdollisesta käytöstä laittomassa kopioinnissa.
PS. Saat kaupanpäälle Ave Procopier -ohjelman (Ave 20) suojaamattomien ohjelmien ennätysnopeaan kopiointiin.

~~Ennen 200,-~~ NYT ENÄÄ VAIN **95,-**

- LEIKKAA KUPONKI - POSTITA ILMAISEKSI! ✂ - - - - - - - - - -

TILAAN SEURAAVAT TUOTTEET

PD-OHJELMAT 3,5" DD korpuilla (vain sarjan nimi ja numerot)

____
____
____
____
____
____
____
____

MUUTA tai jatkoa ed.
____
____

Ave-säästöohjelmat 39,- (rengasta haluamasi)
1 2 3 4 7 8 9 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35

____ **kpl Amiga Virus Fist 2.** Mahtava viruksentorjuntakokoelma. **à 39,-**

Monilevycollectionit Amigalle polkuhinnoin à 95,-
____ **kpl M 1 Home/Business Pack,** käyttökelpoista kirjanpidosta alkaen
____ **kpl M 2 Science Pack,** tieteisohjelmia CAD, Fractal kotiplanetaario
____ **kpl M 3 Colombia-perhepaketti,** n. 100 peliä/hyötyohjelmaa
____ **kpl M8 Finnfashion Game Pack 1,** kosolti PD-pelejä
____ **kpl M9 Finnfashion Game Pack 2,** paljon PD-pelejä
____ **kpl M10 Colorado Elite Pack,** PD-peliohjelmien valiokokoelma
____ **kpl M 11 Adventure/roolipeli Pack**, monta levyllistä seikkailuja

HARDWARE + MUUT
____ kpl Keysound DRS sampler ohjelmineen Amigalle **à 399,-**
____ kpl Suuri (80-100 kpl) diskettiboxi 3,5" disketeille **à 69,-**
____ kpl Upea Ritarihiirimatto **à 39,-**
____ x 100 kpl 3.5" traktorivetoisia blanco diskettitarroja **29,-**
____ x 100 kpl 3,5" viivoitettuja irrallisia diskettitarroja **29,-**
____ x 10 kpl 3.5 " DD- disketit pienerissäkin alehintaan **39,-**
____ kpl Allcopy System 2 Amigalle **à 95,-**
____ kpl Golden Image Gi-600 testivoittajahiiri Amigalle **á 239,-**
____ kpl Amiga-musiikkikurssi **à 95,-**
____ kpl Amigan konekielen alkeiskurssi **á 195,-**
____ kpl Amigan autom. hiiriportinjakaja **à 139,-**
____ kpl "Mainoksin markkinavoittoihin" -menestysyrityksen perustajan sekä kehittäjän tietopakettia, n. 250 sivua. Kova kansio. Ennen 395,- **NYT LOPPUERÄ VAIN 95,-**
____ kpl Ave-stereokuulokevahvistin kuulokkeineen Amigalle **vain 195,-**
____ kpl Avehitit PD-luettelodisketti Amigalle **à 9,90** sis. mm. suomenkielisen Fish-esittelyn 1–400

Nimi ______________________________
Osoite ______________________________
____
____
Alle 18-vuotiaalta holhoojan allekirjoitus

Pelit maaliskuu/94

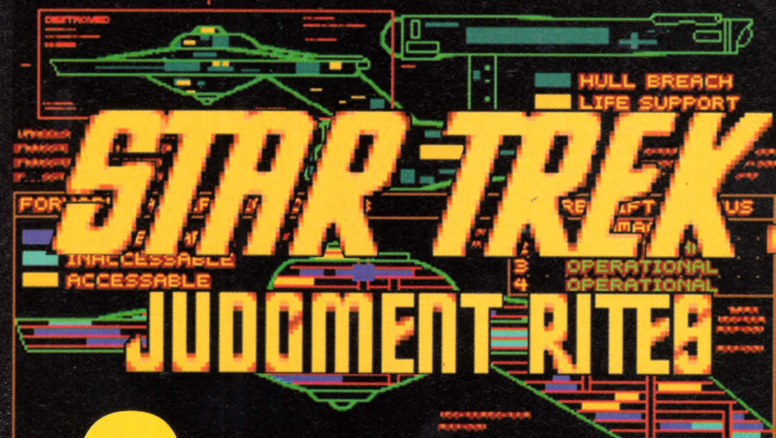
AVESOFT MAKSAA POSTIMAKSUN

Avesoft
PL 219, 33101 TAMPERE

VASTAUSLÄHETYS
SOPIMUS 33820/7

33003 TAMPERE

Postikulut normaalisti 39,- paitsi, jos tilaat yli 10 ohjelmaa, jolloin ne ovat vain 10,-. Tilauksen minimisuositus on 50,-.
Ainoastaan postimyyntiä. Voit tilata myös tämän kupongin kopiolla tai vapaamuotoisesti.



Originaali-Star Trek on enää rakas muisto: viimeinen elokuva on jo tehty ja kapteeni Kirk on siirtynyt juontamaan Hälytys 911:tä. Star Trek -saaga silti vain paisuu, kiitos sellaisten sarjojen kuin Star Trek: The Next Generation, Star Trek: Deep Space Nine ja piakkoin Valloissa alkava Star Trek: Voyager.

Kiitos tietokoneen, alkuperäinen miehistö palaa nuoruutensa kukoistukseen ja Constitution-luokan tähtialus NCC-1701 Enterprise lentää jälleen. Star Trek -lisenssin hankkinut Interplay onnistui vangitsemaan Trekhengen Star Trek: 25th Anniversaryllaan, ja perinnettä jatkaa, edelleen kunniakkaasti, Star Trek: Judgment Rites.

They are not dead, Jim!

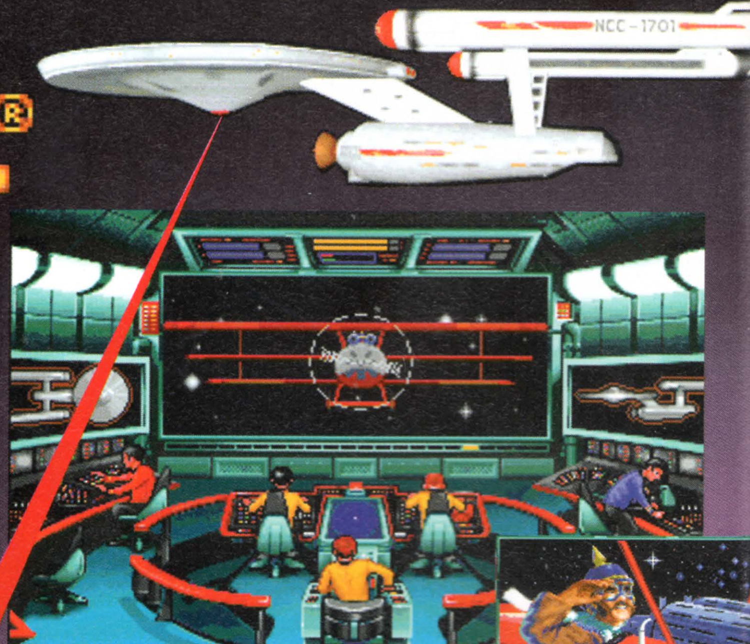
Jahka on nostalgisesti kyynelehtinyt läpi erittäin tutun, William Shatnerin puhuman alun, pääsee käsiksi seikkailuun, joka koostuu kahdeksasta itsenäisestä TV-sarjan malliin rakennetusta jaksosta. Jaksot kopioivat uskollisesti esikuvansa rakenteen aina lopun filosofiapläjäystä ja/tai Spockille naljailua myöten. Jaksojen juonista en peli-iloa pilatakseni viitsi puhua sen enempää kuin että ne toistavat uskollisesti sarjan pahimpia kliseitä: löytyy niin superolioita kuin supertietokoneita, itse asiassa liikaakin.

Tasoltaan jaksot ovat lähinnä kolmannen kauden luokkaa eli keskimäärin keskinkertaisia. Vastapainoksi Interplayn nokkelat tekstinikkarit ovat ladanneet jaksot täyteen akkuraattia Trek-tietoutta, jopa klingonit puhuvat Marc Okranderin kehittämää virallista klingonia. Hyviä Star Trek -heittojakin vilisee aivan tarpeeksi pitämään minut tyytyväisenä. Myös hahmot sekä käyttäytyvät että puhuvat täysin kuten esikuvansa. Juuri tämä pilkuntarkka Trek-henki, suippokorvaiset ystäväni, onkin se peruskallio, jonka varassa Judgment Rites pysyy pystyssä.

More to beam down

25th Anniversarysta tuttua runkoa ei ole pahemmin muutettu. Loittoryhmä ei koostu enää Kirk-Spock-McCoy-kolmikosta, vaan toisissa jaksoissa mukaan pääsevät Scotty, Sulu, Chekov ja Uhura.

Wing Commander -tyyppisiä avaruustaisteluita on jälleen mukana, mutta pakkotaisteluita on vain kolme ja nekin saa joko kierrettyä tai helpotettua valitse-





Hemmoteltu penikka jaksosta "The Squire of Gothos" palaa jälleen kiusaamaan Kirkiä, tällä kertaa kiinnostuneena ensimmäisestä maailmansodasta.



Klingonit puhuvat virallista kielitieteilijä Marc Okranderin kehittämää klingonia.



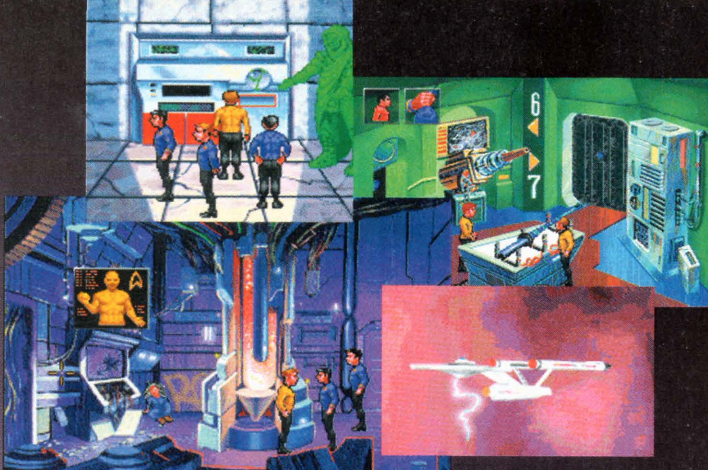


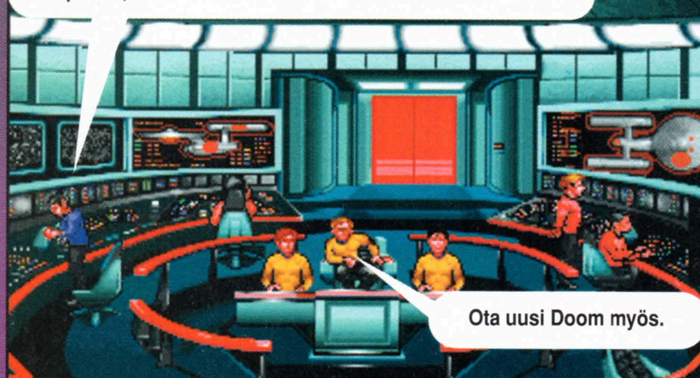
Kuinka kehittää maalämpöä.



malla oikean vaikeustason alussa. Hyvä näin, sillä ne eivät ole ole helpoimmasta päästä. Sen verran voin salaisuuden verhoa raottaa, että loppuponnistus ei voisi enempää 25th Anniversarystä poiketa. Taisteluissa on uutta ainoastaan mahdollisuus lukita aseet maaliin.

Seikkailupeliosuuksissa sama tuttu ja periaatteessa hyvä käyttöliittymä on muuttumattomana mukana. Toimintavaihtoehdot poksahtavat esiin oikealla hiiren nappulalla ja vielä näppärämmin näppäinoikoteillä. Pelaaja on Kirk, mutta tarvittaessa voi käyttää muita miehistön jäseniä ongelman vaatiessa heidän erikoiskykyjään.





Illogical, captain

Seikkailupelinä Rites on vähän hutera. Jakson voi nimittäin läpäistä niin, että jotain jää huomaamatta tahi tekemättä, mutta siihen kuitenkin hämäävästi viitataan myöhemmin. Tekstiä pelissä on standardia seikkailupeliä huomattavasti enemmän, mutta Ritesin fontti on valitettavan vaikealukuisista ja aiheuttaa simmuviirausta pelisessioiden aikana.

Isompia ongelmia on kuitenkin kaksi, joita selvitän hienolla esimerkillä. Ensinnäkin: käytänkö objektiin Spockia vai käytänkö siihen tricorderia, jolloin Spock käyttää siihen tricorderia. Toiseksi: mihin kohtaan objektia esinettä pitää käyttää? Jos on muukalaisten tietokone ja siinä keskellä käyttäjäliityntä eli kaksi aktivoitavaa esinettä, mikään ei kerro että niitä on kaksi. Eli kulutan turhaa aikaa käyttäessäni Spockia tietokoneeseen, sen sijaan että käyttäisin häntä käyttäjäliityntään, koska jälkimmäinen on pienehkö pikselimuodostelma. Tilannetta ei suinkaan paranna, että joissain ongelmissa esimerkiksi Scottya pitää käyttää turvalaitteistoon kolme kertaa ennen kuin homma on hoidossa.

Kun itkun alkuun pääsin, niin haukutaan vielä ongelmiakin. Star Trekkinsä tunteva seilaa suurimman osan ongelmista vaivatta, mutta mukaan on ängetty oudon epäloogisia juttuja, ilmeisesti lähinnä pikaista läpipelausta estämään.

Ratkaisuja skenaarioihin on useampia, täysin oikeasta välttävään. Jakson lopussa Starfleet analysoi pelaajan suorituksen, ja siitä saatavat bonukset parantavat miehistön toimintaa taistelussa. Pelin lopussa saadaan vielä kokoava analyysi, joka on varsin vaikea vetää siedettävälle tasolle. Minäkin jouduin viittä vaille kirjoituspöytähommiin, vaikken raskaammin töpeksinyt kuin yhden jakson.



Spock joutuu hyödyntämään vulkaanin erikoistaitojaan.



On screen, Mr Chekov!

Graafisesti erot edeltäjään ovat pienenpuoleisia. Peliin on lisätty renderoidulla 3D-grafiikalla tehtyjä animaatiojaksoja, jotka ovat oikeastaan näyttävämpiä kuin originaalisarjan efektit. Muuten peli muistuttaa 25th Anniversarya: samat, tarpeeksi esikuviaan muistuttavat spritet harhailevat digitoiduissa ruuduissa, taisteluosuudet ovat liki identtisiä uutta aselukitustoimintoa lukuunottamatta, jopa "energize!"-kuva on edellisestä pelistä pöllitty.

We are not in Kansas anymore, Jim.

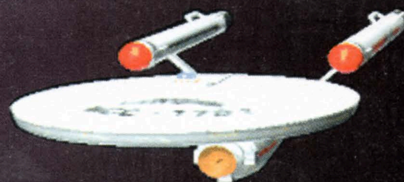
Vaikka jaksot eivät ole parasta Trekkiä ja pelissä on ongelmansa, älkää nyt vain luulko että JR on susi. Totuus on se, että trekkielle Star Trek: Judgment Rites on parasta sitten TV-sarjan ja elokuvien hakaten ainakin 90 prosenttia kirjoista. Huomatkaa myös, että Judgment Rites on suunnattu vain ja ainoastaan Trekkinsä tunteville pelaajille, niin kutsuttu tavallinen ihminen tuskin pelistä kostuu muuta kuin verenvuotoa normaaleista korvistaan.

Olkaa varoitetut: vaikka ST:JR haukkaa "vain" 27 megatavua kiintolevytilaa, vaatii sen installointi kivat 37 megatavua. Törkeää, sillä peli on pakattu ARJilla ja vielä kahteen kertaan, enkä ymmärrä miksei pakettia voi purkaa 11 levykkeeltä suoraan kiintolevylle.

However: Live long and prosper, Star Trek certainly does.

Nnirvi

Interplay
PC
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib (Gold), Sound Blaster (Pro, 16), PAS, Roland MT-32, LAPC-1, SCC-1
Ohjaus: H, N
Kiintolevytila: 27 Mt (37 Mt installointiin)
Muuta: 2 Mt RAM, 386
Testattu: 486/50, SB



Toteutus
Niin ääniltään kuin grafiikaltaan riittävän hyvä.

Kynnys
Trek-tietous vaaditaan.

Yhteenveto
Interplayn toinen onnistunut Trek-seikkailu.

Seikkailupeli

89



SYNKÄN TAIAN LAAKSO



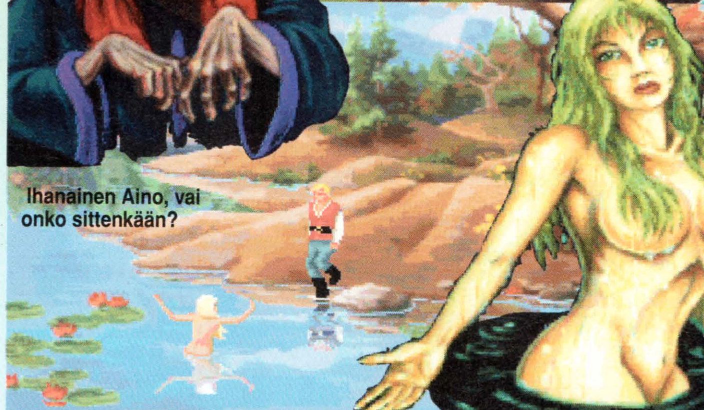


Sierran ehdottomasti paras pelisarja on vihdoin saanut odotettua jatkoa nelososan merkeissä. Hiiriohjauksen latistaman kolmososan jälkeen toiveet ovat luonnollisesti korkealla, sillä Quest for Gloryjen seikkailun ja roolipelityylisen hahmonkehityksen yhdistävä konsepti on todella toimiva oikein käytettynä.

Kylä vuorten juurella

Pelastettuaan ystäviensä kotimaan Tarnan sitä uhkaavalta sodalta ja demonilordin valloitukselta sankarimme tulevaisuus näytti kullatulta. Lopputaistelun pölyn vielä laskeutuessa sankari kuitenkin joutuu oudon taian ympäröimäksi ja teleporttautuu ystäviensä keskeltä synkkään ja luurankojen täyttämään luolaan. Selviydyttyään ulos loukosta hän tapaa oudon naisen, jolta hän saa kuulla olevansa Mordaviassa. Tähän etäisesti Transylvaniaa muistuttavaan maahan tutustuttuaan sankari tapaa vanhoja tuttuja ja saa kuulla kaikkea elämää uhkaavasta synkästä oliosta, Dark Onesta.

Koska seikkailijoista on Mordaviassa melkoinen pula, joutuu sankarimme tietysti pelastamaan maan sitä uhkaavalta tuholta ja hävitykseltä. Siinä sivussa hän tapaa vanhan vihollisensa ja joutuu selvittelemään välinsä tämän kanssa lopullisesti.



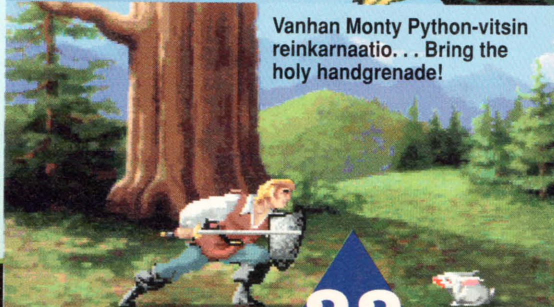
Ihanainen Aino, vai onko sittenkään?

Vanhoja tuttuja

Glory 4:n maailma tuntuu heti oudon tutulta. Mordavian idyllinen ja vampyyreja pelkäävä maa on kuin suoraa lainausta Ravenloft-kirjasta Knight of the Black Rose, jonka pääosaa tosin näyttelee läpeensä paha kuollut ritari. Onneksi juonen lainailu loppuu tähän, sillä Mordavian asukit ovat omaperäisiä ja kiinnostavia, ja juonikin on hyvin kirjoitettu.

Sarjan vanhoille ystäville on pelissä tiedossa runsaasti deja vu -fiiliksiä, sillä seikkailu vilisee vanhoja tuttavuuksia ja nimiä sankarin aikaisemmista seikkailuista. Vahvimpana inspiraationa tuntuu olleen sarjan ykkösosa, jonka tiimoilta pelaaja törmää Mordaviaan eksyneeseen Baba Yagaan. Vatsallaan ajattelevan örkittären lisäksi nähdään muun muassa tuttu pääkallo, ja taikuri Erana tuntuu olevan vahva vaikuttaja koko Mordavian kohtalon määrittämisessä. Kaiken takana vaikuttaa Shapeirin aavikoilta tuttu Ad Avis. Ilmiselvästi kerran kuoleminen ei pahalle taikurille riittänyt.

Seikkailuympäristönä





Vanhan Monty Python-vitsin reinkarnaatio. . . Bring the holy handgrenade!

Mordavia noudattelee tuttuja linjoja: asutuskeskusta ympäröi villi ja kesyttämätön erämaa vaarallisine petoineen. Sieltä täältä metsän kätköistä löytyy jotain kiinnostavampaakin, kuten mustalaisleiri tai vanha linna. Vaikka seikkailu Mordaviassa ei koskaan olekaan tylsää, kaipaisi ympäristö silti pientä piristysruisketta. Itse kylä on hieman liian pieni ja nopeasti koluttu, ja linnassa on taasen liikaa tyhjiä ja tylsiä huoneita. Pelialue on kuitenkin kiitettävän kompakti ja kiinnostava, eikä turhaa harhailua alkukartoituksen jälkeen enää tule.

Metsän siimeksessä

Mordavian valloituksen kontrollipuoli pelaa vanhalla, jo kolmannessa osassa hyväksi havaitulla systeemillä, jossa normaalien toimintaikonien lisäksi on omat valikkonsa hahmojen erikoistaidoille ja loitsuille. Pieniä ja odotettuja parannuksia on kuitenkin tehty, joista merkittävin on toimintoja monipuolistava valikkosysteemi. Esimerkiksi ovea avattaessa tulee esille luettelo mahdollisista toiminnoista, kuten oven rikkominen tai lukon tiirikoiminen. Jälleen on mahdollista tehdä varasmerkki, vaikkei varas olekaan, tai levitoida portin yli taikaa osaavalla taistelijahahmolla. Tämä todella kaivattu parannus tuo peliin takaisin sitä alkuperäistä valinnan viehätystä, joka kolmannessa osassa tyystin loisti poissaolollaan.

Kuvallisessa annissaan Quest for Glory 4 edustaa normaalia Sierraa, jossa käsinpiirretty taide on kaunista, mutta animointi jättää toivomisen varaa. Vaikka muissa Sierroissa onkin viime aikoina siirrytty pois kokoruutuesityksestä, sujuu Mordavia tutkiminen yhä (onneksi) koko ruudun voimalla, ainoastaan pieni viipale yläreunaa on uhrattu hahmon kuntoa kuvaaville mittareille. Pienenä mokana hahmojen lähikuvat kaipaisivat graafista parantelua, sillä osa niistä on suorastaan amatöörimäisen oloisia pelin muuhun taiteeseen verrattuna.

Maailman pelastuksen äänipuoli on hoidettu kiitettävän mallikkaasti. Suurinta osaa pelistä vauhdittaa kuunneltava taustamusa, joukossa vanhoja tuttuja teemoja, mutta poikkeuksia löytyy niin hyvään kuin huonoonkin suuntaan. Muutamat kappaleista ovat todella loistavia, kun osa vastaavasti on todella kamalaa äänen väärinkäyttöä. Tehosteitakin seikkailussa on riittävästi, jäin kaipaamaan ainoastaan vaihtelevampia loitsuefektejä, sillä nyt kaikki taiat kuulostavat lähes samanlaisilta.

Terästä tai taikaa

Aina välillä sankari törmää vihamielisiin metsän olioihin, jotka eivät usko diplomaattista puhetta. Kuten aiemmatkin Quest for Gloryt, peli siirtyy erilliseen taistelumoodiin verenhierännän alkaessa. Perinteisesti koko systeemi on aina pantu osa osalta uusiksi ja niin nytkin. Käytössä on koko ruutu, jossa sankari ilmestyy vasemmalle ja vihollinen oikealle. Taistelun vaikeustasoa saa säädettyä haluamakseen, ja koko komeutta voi ohjastella joko hiirellä tai näppiksellä.

Hiirellä ohjailu sopiikin parhaiten miekkamiehille, jotka saavat aikaan tahtomansa liikkeen oikeaa ruudun kohtaa klikkaamalla. Taikureiden taasen kannattaa pitää kädet näppiksellä, sillä loitsujen sohiminen niiden piskuisista ikoneista ruudun alalaidasta ei oikein suju. Vaikeustasosta riippumatta systeemi tuntuu aluksi totaalisen painajaismaiselta, sillä kaikki tuntuu tapahtuvan nopeasti ja yllättävästi. Etenkin taikoville vastustajille hanttiin paneminen vaikuttaa ylivoimaiselta.

Vasta pitemmän pelaamisen jälkeen paljastuu koko systeemin hienous, kun pelaaja oppii tuntemaan vastustajien liikkeet ja systeemi juurtuu keskushermostoon. Taikojen voimakkuutta on mahdollista säädellä, ja vastustajan iskujen väistely onnistuu kiitettävän sutjakkaasti. Laiskan hirviön sattuessa kohdalle on taistelussa jopa mahdollista lepäillä tekemättä mitään. Koko taistelun voi myös halutessaan jättää tietokoneen huoleksi, mutta kone on yleensä erinomaisen lahjakas ottamaan turpaansa kaikkein pienimmältäkin hirviöltä.

Mordavian hirviökanta on kokonaan uusi ja vastustajia on sopivasti. Muutamaa harjoitteluvastusta lukuun ottamatta hirviöt ovat sopivan vaativia, jotta mielenkiinto säilyy. Uusia taikojakin on pelissä muutama, kuten vetten päällä kävely ja muutama kaivattu suojausloitsu. Myös kaksi taisteluloitsua on päätynyt uuteen peliin.

Kaatumatauti iskee

Kuten Police Quest 4 ja Gabriel Knight on Quest for Glory 4:kin saanut oman osansa Sierran uuden enginen vioista ja kömmähdyksistä. Sarjan aikaisempia pelejä pelannut törmää heti ensimmäiseen bugiin, joka estää kolmososan läpi kolunneen hahmon siirtämisen uusimpaan osaan. Itse peli kaatuilee aina välillä, mutta moiset kohdat on ainakin vielä ollut mahdollista välttää tiheällä tallentamisella. Niin hahmon siirtämisviat kuin pelin kaatuilutkin onneksi korjaantuvat Pelit-purkista löytyvillä korjaustiedostoilla.

Ärsyttävin vika, eli tallennusten lataustauti, ei kuitenkaan korjaannu ja pelitilanteen lataus ei onnistukaan kuin pelisession alussa. Tämä vika tulee esille vasta pelissä pitemmälle päästessä, sillä alkupuolella lataus vielä toimii, vaikkakin hitaasti.

Bugeistaan huolimatta QG4 on silti viihdyttävä ja nautittavan pelattava. Kolmen valittavan hahmoluokan tehtävät ovat tarpeeksi erilaisia, esimerkiksi varas osaa lukea erikoisia varkaan merkkejä. Pienenä bonuksena aikaisempien osien pelaaja voi valita hahmoluokakseen paladinin, jolle on tarjolla muutama erillinen lisätehtävä.

Kaiken kaikkiaan Quest for Glory 4:n parissa viihtyy helposti pikkutunneille, koska vaihtelevuutta riittää ja juonikin on mielenkiintoinen. Pakko-ostos sarjan vanhoille ystäville, ja ehdottomasti tutustumisen arvoinen muillekin hyvien seikkailujen ystäville.

Tapio Salminen

Sierra
PC
Näyttö: VGA
Ääni: Thunderboard, MS Windows Sound System, Adlib, Sound Blaster (Pro), PAS(16), General Midi, Roland
Ohjaus: H, N
Kiintolevytila: 16 Mt
Muuta: 386, 4 Mt RAM
Testattu: 486/66 8 Mt SB Roland





Miten sisään luostariin?

Taikasysteemi toimii tutun tehokkaalla tavalla.

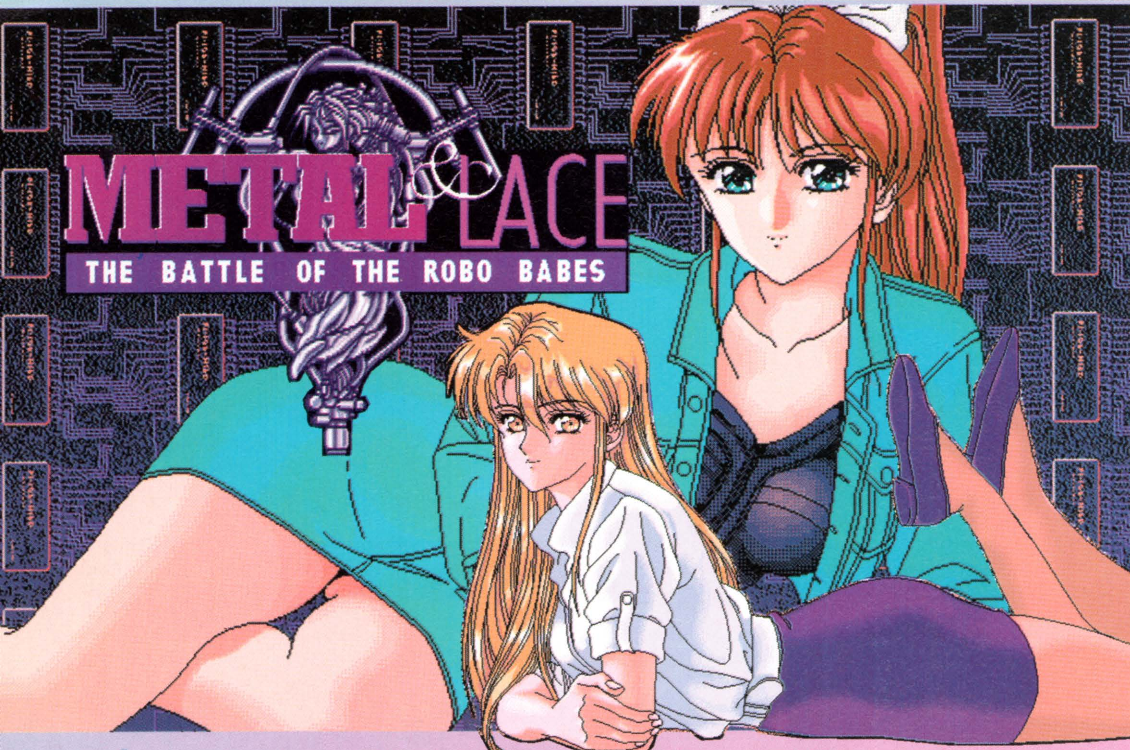
Toteutus
Kaunista grafiikkaa ja ääntä.

Kynnys
Taistelusysteemin oppiminen vie hetken.

Yhteenveto
Kunniakas jatko Sierran parhaaseen seikkailusarjaan.

Rooliseikkailu





Lapsilta kielletty

Piekse pimu kehässä ja hän strippaa sinulle. Siinä Metal & Lacen perusidea. Kaikeksi onneksi nämä typsyt lyövät myös takaisin – ja lujaa.

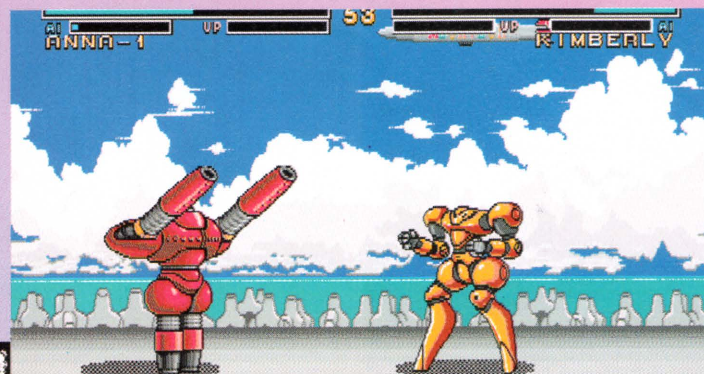
Tietokonepeleillä on sen verran pitkä historia, että ensimmäinen Pacmania-sukupolvi on jo kolmenkympin kriisissä. Kaikki heistä eivät ole menettäneet kiinnostustaan pelaamiseen, ja markkinoilta löytyy jo melkoinen määrä "aikuiseen makuun" suunniteltuja pelejä. Nämä vanhat pelifriikit ovat ohjelmistotaloille kiinnostava kohderyhmä, sillä heidän peliostoksensa eivät ole kesätienestien ja vanhempien kukkaronnyörien varassa.

Megatech kiertää läntisiä väkivalta- ja seksiasenteita ottamalla vaikutteensa Japanista. Japanilaisessa nuorisokulttuurissa ei nimittäin arastella alastomuutta siinä määrin kuin Lännessä. Lisäksi japanilaiset sarjakuvat ja anime-elokuvat ovat meikäläisittäin huomattavan väkivaltaisia. Länsimaisten kukkahattutätien pettymykseksi Japanin väkivaltarikostiheys on tästä huolimatta (tai ansiosta) teollisuusmaiden alhaisimpia.

Kritiikin hillitsemiseksi Megatech on asettanut peleilleen ikärajat. Metal & Lacella niitä on peräti kaksi: peruspeliä voivat pelata yli 13-vuotiaat, mutta K-18-versio sisältää muutakin kuin sukkanauhaliivimainoksia. Megatechillä lienee ikärajoilleen myös vähemmän pyytettömät syyt, sillä mikään ei myy elokuvaa/lehteä/peliä/tms niin hyvin kuin kielto. Olisikin mielenkiintoista tietää, kuinka monta Megatechin peliä on jäänyt myymättä ostajalta puuttuneiden henkilöpapereiden vuoksi?

Perinteistä mäiskettä

Metal & Lacen varsinainen peli on tyypillinen beat'em up. Nyrkkisankarien asemesta kehässä ovat japanilaisista sarjakuvista tutut robohaarniskat, joita voi tehostaa vara-akuilla ja autopiloteilla. Pelaaja voi ottaa turpiinsa joko tietokoneen tai toisen pelaajan ohjastamalta vastustajalta. Viimeistään vastapelaajaa valittaessa pelin todellinen luonne käy ilmi: loppuotteluja lukuunottamatta kaikki tietokoneen ohjaamat vastustajat ovat noin 17-vuotiaita typsyjä, joilla on muutakin suurta kuin silmät.



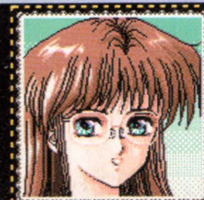
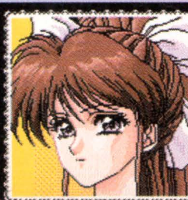
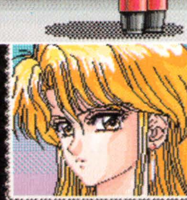
Pelin taistelurutiinin tekijä on kotoisin judon ja karaten kotimaasta, ja sen huomaa. Erilaiset mätkintäpelit ovat Japanissa erinomaisen suosittuja, ja Hideki Masukon ohjelma on selvästi tehty kokeneille mäiskijöille. Pelin uusimpaan päivitykseen onkin jouduttu lisäämään vaikeusaste "nynny" meitä kokemattomampia lähitaistelijoita varten. Tämä päivitys löytyy myös Pelitpurkista.

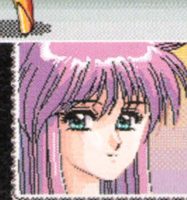
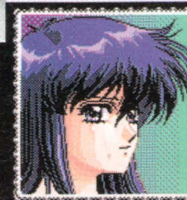
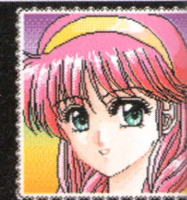
Taistelevat robohaarniskat on animoitu nätisti, etenkin "naiselliset" mallit eli Mimi ja Sun C näyttävät tosi herkuilta. Pelaaja voi toki myös itse sonnustautua Mimiin, jos ei tunne miehisen itsetuntonsa siitä kärsivän. Etenkin Sun C on erinomainen ase, jolla pieksee lähes minkä tahansa vastustajan, kunhan oppii hyödyntämään sen kaikkia kolmeatoista erikoishyökkäystä. Ensimmäiseksi haarniskaksi suosittelen kuitenkin venäläisvalmisteista Annaa, jonka ainoa kunnon potku tepsii lähes mihin tahansa paitsi miekalla silpovaan Silver Dragoniin. Toisen kierroksen läpi sillä ei kuitenkaan enää pärjää.

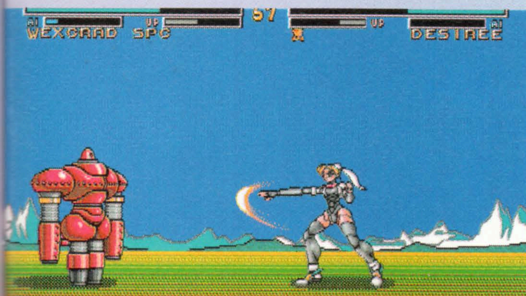
Jahka pelaaja onnistuu keräämään tililleen riittävästi hynnykkää, hänen kannattaa ostaa arsenaaliinsa pari kolme erilaista roboasua. Pienellä lahjonnalla pelaaja voi etukäteen nähdä, mihin haarniskaan vastustaja on pukeutunut, ja valita omansa sen mukaan. Silver Dragonia tai Sky Houndia vastaan kannattaa valita eri haarniska ja kalustaa se eri varustein. Pientä ajatusta vaativa taktikointi tuo Metal & Laceen oman lisäväristyksensä.

Taistelu muuttuu hieman sekavaksi, kun kummallakin ottelijalla on sama haarniska. Pelaaja ei aina välttämättä tiedä, kumpaa näytöllä pomppivaa otusta hän ohjaa. Sekaannuksen välttämiseksi samasta robohaarniskasta saisi olla tarjolla erivärisiä versioita.

Taistelukoodissa on myös yksi pieni virhe: tietokoneen ohjaaman vastustajan voi joskus ahdistaa niin nurkkaan, että se ei edes yritä tehdä mitään. Typy vain odottaa tyynesti haarnis-



Voittajan palkkiona olevat kuvat on piirretty parhaaseen japanilaiseen animetyyliin. Kuviin on ympätty myös pientä animaatiota eli silmät räpsivät uneliaasti, sormet hiplaavat rintsikoiden olkanauhaa ja sitä rataa.

kansa akkujen ehtyvän.

Jos robohaarniskan ohjaustuntuma olisi parempi, M&L olisi ehdolla beat'em uppien mestaruussarjaan. Nyt näppäimen painallus ja siitä seuraava liike eivät oikein synkkaa.

Myös äänipuolelta on raportoitava kauneusvirhe eli äänenvoimakkuus heittelehtii Sound Blaster -yhteensopivalla kortilla laidasta laitaan. Vika lienee kuitenkin sysissä eikä sepissä.

Kerrastoon käsiksi

Robottihaarniskoissa taistelevat typyt eivät arvosta muita kuin voittajiaan. Hävinnyt pelaaja saa kuulla suorasukaisia kommentteja miehisyydestään. Parin voiton jälkeen pelaaja voi kuitenkin tutustua vastustajaansa lähemmin. Ensimmäisellä kierroksella hän saa ihastella voittamaansa robopimua vaatteet päällä, mutta jo toisella kierroksella päästään käsiksi kerrastoon. Valitettavasti kierrosten välillä on lyötävä vanha mestari haasteturnauksessa, mikä voi osoittautua melkoiseksi ongelmaksi.

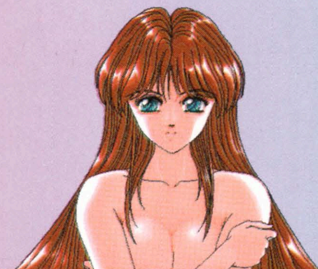
Mielenkiintoisiin kuviin päästään vasta ajan ja kokemuksen myötä eli pelikaupassa niitä ei näe. Kauppaan eksynyt peliostoksen rahoittaja ei siis näe mitään arveluttavaa. Ohjeissa ei myöskään mainita, että jos pelaaja klikkaa päävalikkona toimivassa baarissa erästä julistetta, hän pääsee takahuoneeseen seuraamaan yksityisesitystä, joka etenee sitä pidemmälle, mitä useammin pelaaja on valitsemansa tytön voittanut. Strippaamisen logiikkaa voisi pitää naista halventavana, ellei näiden tyttöjen voittaminen olisi todella työlästä. Pelaajan on todistettava olevansa robopimujen suosion arvoinen.

Metal & Lacen K-13-versiossa ei päästä alusvaatteita pidemmälle, mutta yli 18-vuotiaille on saatavilla datalevyke, joka lisää peliin ylimääräisen kierroksen.

Seksismistä Metal & Lacea voi syyttää sikäli, että vaikka peli kysyy pelaajan sukupuolta, hän saa vastauksesta riippumatta vastaansa nuoria hyvin muodostuneita naisia. Ilmeisesti peliin on ollut tarkoitus sisällyttää myös uroita, mutta sitten joko levytila tai kehitysbudjetti loppui kesken.

Jyrki J.J. Kasvi

Megatech
PC (386SX+)
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster + Pro, Thunder Board, Pro Audio Spectrum, Sound Master, Adlib + Gold
Ohjaus: N, J, Thrust Master
Kiintolevytila: 15 Mt
Testattu: 486/33, SVGA, GUS



Toteutus
Näppäinohjauksen tuntumaa lukuunottamatta siistiä työtä. Etenkin kuvat on piirretty pieteetillä.

Kynnys
Kullakin robohaarniskamallilla on omat erikoistoimintonsa, jotka on opiskeltava ennen kuin haarniskalla pärjää kovia vastustajia vastaan.

Yhteenveto
Kohtalainen mätkintäpeli jota on terästetty tasokkaalla pehmopornolla.

Beat'em up

82

Dennis The Menace
Ville Vallaton ja Tylsyyden huippu

Mikäs sen mojovampi pelipolitiikka kuin Oceanin verraton "mitä vahvempi lisenssi sen löysempi peli". Kauppa käy ja rahakirstut kolisevat. Mutta jospa Ville olisikin vallaton poikkeus, onhan pelistä jaksettu väsätä jopa CD32-versio.

Mr. Wilsonin kolikkokokoelma on kadonnut ja ketäpäs muuta siitä epäiltäisiin kuin pahankuristа sankariamme. Koska Villen parhaat kaveritkin ovat kateissa, päättää hän lähteä etsimään niin kolikkoja kuin kavereitaankin. Tulisipahan mainekin kerralla kirkastettua. Mikäs sen loogisempi peligenre kuin tasohyppely.

Peli alkaa herra Wilsonin lukaalista, josta on kellarit ja ullakot koluamalla löydettävä pelihistorian jyreimmät aseet eli hernepyssy ja ritsa jo mukana olevan tuhoisan vesipistoolin rinnalle. Jostain syystä osa kolikoistakin on varkailta jäänyt sinne tänne mökkipahaa ja nekin on kerättävä, jotta peli varsinaisesti alkaisi.

Ilmeisesti Oceanilla annetaan nimekkäimmät lisenssit pelintekijän uraa aloittavalle/havittelevalle apulaisaliohjelmoijalle, joka ei luultavasti ole koskaan edes kuullut videopeleistä. Sattuupahan olemaan sukua suuren pelifirman päällikölle."Tee tasohyppely!" käy Mr.Oceanin käsky. "Mikä se on se tasohyppely?" kysyy pelintekijänoviisi vaisulla äänellä. "Se on semmonen peli, jossa on tasoja ja jossa hypitään", vastaa ylipomo. Ja apulaispelintekijärupuli tekee työtä käskettyä.

Ilman tuollaista taustakuviota ei voi ymmärtää sitä mielikuvituksenpuutetta mikä Dennisiä vaivaa alusta niin pitkälle kuin sitä jaksaa pelata. Tasohyppely on pahimmillaan juuri sitä mitä lajityypin nimikin kertoo: on kenttä, johon sijoitetaan joukko tasoja ja sinne tänne muutama kerättävä esine (tässä tapauksessa viisi kolikkoa). Loppu onkin silkkaa rutiinihyppelyä tasolta toiselle.

Peliä yritetään piristää vihulaisilla, joita voi hernepyssyllä pommittaa. Laiska pelaaja kuitenkin kaikessa rauhassa kiitää vastustajien ohi. Osumatkaan eivät juuri etenemistä haittaa, sen verran paljon osumakestävyyttä lisääviä namuja on ripoteltu sinne tänne. Turruttavinta pelissä on se, että seuraava taso on aina samanlainen. Taustagrafiikat saattavat muuttua, mutta nekin kitsaan harvoin.

Ohjelmointi on taattua Ocean-laatua. Silti on vaikea uskoa, että kyseessä on todellakin hypermega-CD32-versio. Taustat ovat melko yksinkertaiset ja aneemiset, ääniefektit mitättömät. Musiikki sentään tulee suoraan CD-levyltä, mutta lyhyisiin luritukseihin kyllästyy nopeasti. Tilaahan olisi taatusti ollut pitempiinkin "sävellyksiin".

Harvaan peliin kypsyy jo ensimmäisellä pelikerralla niin totaalisti, että pelaaminen on keskeytettävä virtanappulan haromiseen ennen kuin elämät/jatkoyritykset ovat lähelläkään loppumista. Muuten uhkaa aivojen täydellinen puutuminen, zombiemainen olotila, joka voi johtaa CD-levyillä toteutettuihin mitä ihmeellisimpiin destruktiivisiin tekoihin.

Haukuista huolimatta Dennis ei ole läheskään huonoin pelaamani CD32-peli, mutta silti täysin turha hankinta. Alfred Chicken CD-32:lla on Dennisiin verrattuna suorastaan korkeampaa taidetta. Eikä sekään ole huippupeli!

JTurunen

Ocean
CD32, A1200
Testattu: CD32



Toteutus
Hyvää A500-tasoa, mutta CD-32:lla. Edes musiikki olisi voinut olla paremmin toteutettua.

Kynnys
Josko Dennisiin ei kyllästy jo ensimmäisessä kentässä, pelissä kyllä etenee, etenee, etenee....

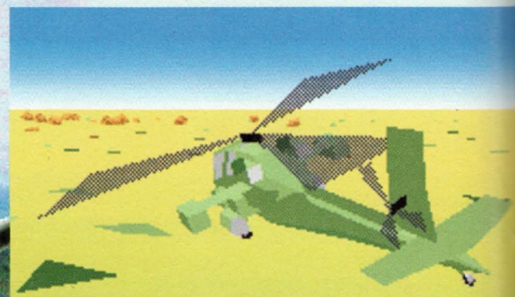
Yhteenveto
Jos joku tämän pelin erehtyy hankkimaan, hän voisi lampsia kuluttaja-asiamiehen pakeille ja sanoa saaneensa kehnon A500-pelin vaikka paketissa piti olla hieno ja hulppea CD-32-peli. (Paketin päällä tulisi olla CD-32-versio-tarran tilalla "A-500-versio CD-32-levyllä" -varoitus.)

Tasohyppely

46

Campaign II





Apache AR-64 saalistamassa.

Tankit matalalennossa

Raskaat taistelutankit kiitävät halki taistelukentän noin kahdensadan kilometrin tuntinopeudella. Yht'äkkiä näkyviin ilmestyy helikoptereita, mutta ei huolta: tankin pitkä piippu puhuu ja maa täyttyy propelliromusta. Ilo ei ole pitkä, sillä maailman tappavimmat tankintuhoajat, panssaroidut miehistönkuljetusvaunut, niittävät koko lössin muutamalla hyvintähdätyllä ohjuksella.

Jonathan Griffiths aloitti tankkipeliensä sarjan näppärällä, Brabenin grafiikkarutiineja lainaavalla Conquerorilla, jossa pikkutankit pyöriskelivät Viruspelin tyyppisessä maastossa. Viime vuonna ilmestyi Campaign, toisen maailmansodan kalustolla pyörivä strategia-ammuskelupeli, joka oli ihan rattoisa.

Nyt se on saanut jatkoa ja täytyy vain kysyä miksi. Ensimmäisen Campaignin heikkouksista ei ole korjattu mitään, ja vaikka peliin on lisätty helikopterit ja jalkaväki, ei Campaign 2 onnistu miellyttämään edes edeltäjänsä vertaa.

Odotin C2:sta nimittäin normit ylittävällä mielenkiinnolla, sillä olen aina ollut kiinnostunut nykyaikaisesta soadnkäynnistä (mikäli se enää kenellekään yllätys on). Pari vuotta sitten rakentelin innolla pienoismalleja (pääasiassa nykyaikaista amerikkalaista sotilaskalustoa), imien siinä ohessa napaani melko paljon tietoa aiheesta.

Campaign 2 jatkaa siitä mihin Campaign jäi eli toisesta maailmansodasta eteenpäin. Mukana on jokseenkin jokainen toisen maailmansodan jälkeen rakennettu tankki ja monta helikopteriakin. Valmiita skenaarioita löytyy ja lisää voi askaroida editorilla.

Campaign 2 yrittää syleillä koko maailmaa ja jakaantuu kolmeen pelitasoon. Ylimmällä eli strategisella tasolla voi komentaa armeijoitaan isoina yksiköinä, jopa armeijakuntina. Skenaarion tavoitteet saa itse arvata. Taktisella ruudulla voi johtaa tankkejaan joukkuetasolla (siis antaa päämäärän minne mennä, lähinnä) ja tilata ilma- sekä tykistötukea. Tästä ruudusta paljastuu muun muassa se, että Campaign 2:n käsitys taktiikasta on ajella sinne sun tänne ilmeisen sattumanvaraisesti.

Mä tasolla alimmalla...

Alimmalla tasolla pääsee itse ohjastamaan joukkueen komentoajoneuvoa 3D-maisemassa, tällä kertaa siis jopa helikoptereita. Ajoneuvoja ohjaillaan ulkokuvakulmasta, mikä on todella lahjaton keksintö, koska tietokoneavusteista automatiikkaa ei peliin juuri ole jaksettu tehdä. No hyvä on, voi valita joko TK-kuljettajan (joka pärryyttelee sinne sun tänne) tai TK-ampujan, jonka osuu lähinnä paikoillaan pysyviin maaleihin. Ainoa "apu" on se, että maalin voi määrätä hiirellä, jolloin ampuja "yrittää" osua siihen (jos on hyvä päivä tai huvittaa tai ei ole muutakaan tekemistä). Esimerkiksi ennakko tuntuu olevan täysin tuntematon käsite. Ainoastaan ohjukset ovat varteenotettavia aseita, mikä tekee esimerkiksi miehistönkuljetusvaunuista suhteettoman tehokkaita. M1A2 Abramsit Chobhampanssarointeineen taas tuhoutuvat, jos niitä heittää kivellä.

Hankalan ulkokuvakulman lisäksi ajokkeja ohjaillaan hankalasti näppäimistöltä (telaketju kerrallaan) tai hankalasti joystickilla. Edelleenkään Campaignissa ei ole korjattu liian karkeaa kääntymistä, eli siis sekä tykkitorni, tykki että tankki kääntyvät liian suurin pykälin. Mikäli tämän jälkeen osuminen vielä olisi mahdollista, niin varoiksi peli kulkee aivan liian lujaa, silmämääräisesti noin kaksi kertaa normaalimaailmaa nopeammin. Siinähän säätelet tykinpiipun koroa, tornin kulmaa sun muuta kun vihollinen iloisesti häipyy kaukaisuuteen.

Kaikki tämä tapahtuu tasaisen lattanassa maastossa. Taloihin ja puihin juuttuu edelleen kiinni (niin, että kun ajaa päin taloa, se ensin häviää näkymättömiin ja vasta sitten tankki juuttuu kiinni), ruudulle tulvii ilmoituksia, että ajaja/ampuja on havainnut vihollistankin, jota ei näe silmin eikä tutkassa.

Campaign 2 ei toimi strategiapelinä, ei toimi taktisella tasolla, lievää iloa siitä saa ammuskelupelinä. Jos tankit kiinnostvat (ja ketäpä ei), sekä Holobyten ajan hampaan puraisemaa Tankia ja Microprosen edelleen ylittämätöntä M1 Tank Platoonia on saatavissa halpapelinä. Vanhan source-koodin uudelleenlämmitys ei innosta.

Nnirvi

Empire
PC, Amiga, ST
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib, Sound Blaster, Roland
Ohjaus: N,H,J
Kiintolevytila: 3 Mt
Testattu: 486/50, SB



Toteutus
Tankit ovat tunnistettavia, muuten aihetta kehuihin ei ole. Paitsi että pelin pakettiin mahtuu isompikin perhe asumaan.

Kynnys
Kolmekymmentä sormea on bonusta.

Yhteenveto
Vanha sorsa uusilla höyhenillä.

Strategis-taktinen ammuskelu

68



M1 Abrams

Kissa ja hiiri

Sid & Al's Incredible Toons

Sidin houkuttelemiseksi asettelin juustoja ympäri kenttää. Vasemmassa yläkulmassa tuli olla tarkkana hiirulaisen perivihollisen kanssa.


Tästä kaikki alkoi. Tehtävänä oli saada Sid kulkemaan tunneleiden läpi.


Puzzle käyntiin. Metallipallo putosi virtavivun päälle ja käynnisti tyrkkäävän käden, joka tönäisi lohikäärmettä, joka...


sylkäisi pelästyneenä tulisuihkun, mikä sytytti välittömästi ensimmäisen pommin sytytyslangan.

Pommit laukesivat melkein samanaikaisesti...


ja savun hälvettyä Al huomasi ruskettuneensa melkoisesti...


... sekä kutistuneensa. Se siitä kissasta.


Tällä välin Sid oli juoksennellut juustojen perässä.


Ahmatti kun oli, ei yksi riittänyt, vaan myös vasemmanpuoleinen juusto kiinnosti hiirulaista.


Mutta välistä puuttui silta, jota pitkin kävellä.


Onneksi alapuolella oli tukeva tukki ja tunnelin oikealla puolella olevassa juustossa oli houkutettu tarpeeksi.

The Incredible Machinen luoja, Jeff Tunnel, jatkaa puzzlepelien tekemistä. Nyt vuorossa on vähän lapsellisen oloinen The Incredible Machine -klooni. Sid & Al onkin pähkinänkuoressa TIM uusin objektein ja grafiikoin.

Peli on täynnä piirroselokuvista tuttuja elementtejä. Sid-hiiri ja Al-kissa peuhaavat toistensa kimpussa aivan kuin ne klassiset Tom ja Jerry. Molemmat elukat ovat varsinaisia veijareita: Jos esimerkiksi näköpiirissä on köysi ja saatavilla sakset, leikkaa pikkupirulainen köyden poikki.

Suurta hupia pelissä tuottavat kenttien päämäärät: "Al saisi varoa, missä nukkuu öisin – pudota alasin hänen päähänsä." Sankareiden ynnä muiden olentojen mäiskintä on juuri omiaan purkamaan frustaatioita, joita tämänkaltaisessa pelissä väkisinkin syntyy. On jotenkin tyydyttävää nähdä, kuinka se ärsyttävänsininen kollikissa putoaa salaluukusta kohti tuhoaan.

Pelin vaikeustaso on sopiva. Parikymmentä ensimmäistä kenttää selvittää tuosta vain yhdellä istumalla ja vaikeustaso nousee hiljalleen. Suurena plussana on, että mikäli yhteen kenttään jumiutuu, ei ole pakko jäädä nysväämään sen kanssa loppuiäkseen, vaan voi palloilla välillä muissa "avoimissa" kentissä ja palata ongelmalapsen kimppuun vasta kun on pakko.

Ongelmat ovat yleensä luokkaa "keksi, minne mikin objekti on suurinnilleen laitettava". Valitettavasti mukaan on eksynyt jo TIM:stäkin tuttuja kenttiä, joissa joutuu nyffimäään pikseleitä objektien asettelussa. Ei kiva, mutta onneksi tällaisia ongelmia ei ole paljon, ja yleensä riittää kun saa idealangan päästä kiinni.

Usein ainakin osana kentän ratkaisua on saada kissa ja/tai hiiri liikkeelle erilaisilla houkuttimilla. Esimerkiksi Sid lähtee sutena juustokimpareen perään ja Alille maistuu kala. Toki kaveruksia(?) voi käyttää liikuttamaan toisiaankin: mikäli Sid ja Al ovat samalla tasolla ja näkevät toisensa, alkaa edellinen ilveillä jälkimmäiselle ja juoksee sitten Jerrymäisesti karkuun.

Pelin äänet koostuvat pääasiassa efekteistä, joita objektit päästelevät toimiessaan. Efektejä on mukana ihan reippaasti ja ne sopivat tunnelmaan. Taustamusiikki koostuu hieman muuunnelluista eri Sierran pelien taustamusiikeista, jotka eivät pahemmin edes ärsytä.

Piirrosfilmimäinen grafiikka on jopa ihan oikeasti hauskaa. Veikeyden huonompi puoli on se, että joidenkin tavaroiden toimintaperiaate ei ole kovin helposti hahmotettavissa. Mutta kyseessä ei missään nimessä ole pelkille lapsille tarkoitettu peli, vaan Sid & Alin ongelmien kanssa painiessa saavat työtä myös aikuisharmaat aivosolut. Mikäli pelityyppiin ei ole kyllästynyt, olkaa hyvät.

Ossi Mäntylahti

Dynamix/Sierra

PC

Näyttö: VGA (640x480 /16)
Ääni: AdLib, Sound Blaster (Pro), PAS, Roland, General Midi
Ohjaus: H
Kiintolevytila: 3,6 Mt
Testattu: 486/33, SB Pro

Toteutus
Kuvallisesti ja äänellisesti ihan nätti. Animaatioissa esiintyy toisinaan kummallista tahmeutta.

Kynnys
Matala, mutta portaat nousevat ylöspäin.

Yhteenveto
Kelpo puzzlepeli.

Puzzle

85

Police Quest IV: Open Season



Kunnon Hollywood-tyyliin tärkeät johtolangat löytyvät stripparikluhista.



Ei poliisiseikkailua ilman fanaattisia natseja.



Kaunis, mutta kivinen

●● Kujalta löytyy ruumis, jota on ilmiselvästi kidutettu. Tapausta tutkiva etsivä John Carey järkyttyy pahasti: uhri on hänen ystävänsä. Sarjamurhaaja vaanii Enkelten kaupungissa, eikä kukaan ole turvassa.

Sierran poliisiseikkailut ovat edenneet jo neljänteen osaansa, mutta tällä kertaa tuttu konsepti on saanut uuden suunnittelijan. Kolme aikaisempaa osaa kyhänneen Jim Wallsin loikattua Tsunamin leipiin on hänen tilalleen astunut Los Angelesin entinen poliisipäälikkö Daryl Gates. Saman tien vaihtuu sankarikin: Sonny Bonds luovuttaa kentän John Careylle.

Tappajan jäljillä

Police Quest 4:n juoni alkaa tutulla jenkkisarjatyylillä: murharyhmän etsivä John Carey on hälytetty tutkimaan kujalta löytynyttä ruumista, joka yllättäen paljastuukin sankarin vanhaksi kaveriksi. Uhria on ilmiselvästi kidutettu ennen murhaa, eikä liimaakaan ole säästelty. Tasaiseen tahtiin kaupungissa tapahtuu sarja samanlaisia murhia. Pian Los Angelesin asukkaat ovat pelosta suunniltaan ja kaikki pelkäävät joutuvansa sadistisen sarjamurhaajan seuraavaksi uhriksi.

Tehdessään parhaansa pelottavan tappajan löytämiseksi John törmäilee julkisen sanan kanssa ja saa tuntea työnsä todellisen paineen niskassaan. Muutaman piinallisen päivän jälkeen sankari tietenkin saa tarvittavan älynväläyksen, paha saa palkkansa ja LA on jälleen turvassa.

Digitoitua toimintaa

Muu voi vaihtua mutta käyttöliittymä ei: seikkailun ohjastelu sujuu vanhaan tuttuun Sierratyyliin, jossa ikonit valitaan joko omasta paneelistaan tai hiiren oikeaa nappulaa klikkailemalla. Muutoksiakin on kuitenkin tehty, sillä aikaisemmin ruudun yläreunasta löytynyt kontrollipaneeli on tipahtanut ruudun alareunaan. Vaikka vaihdos ei kuulosta suurelta, on se sitäkin ärsyttävämpi etenkin vanhempia Sierroja pelanneille. Vasta muutaman tunnin sohimisen jälkeen alkaa uusi sijainti iskostua selkäytimeen, eikä rikkaista kielikuvista ole kyseisenä aikana puutetta. Kun muutokseen on vihdoin tottunut (tai saanut työvoiton), toimii se mukavasti, kuten Sierran systeemi yleensäkin.

Näkyvin ero sarjan aikaisempiin tuotoksiin on pelin graafisessa ilmaisussa: peli on tällä kertaa toteutettu kokonaan digitoituna. Hahmot ja niiden liikehdintä on digitoitu videolta, ja pelissä onkin Sierran tähän mennessä paras animointi. Lisäksi hahmot ovat todella suurikokoisia, eikä niissä edes ilmene turhaa palikoitumista lähemmäs pelaajaa asteltaessa. Jopa taustat on ensin kuvattu videolle. Digitoinnilla on tietenkin myös huono puolensa, mistä pahin on kuvien osittainen suttuisuus. Normaali VGA-tarkkuus ei yksinkertaisesti riitä puhtaan digitoidun kuvan tuottamiseen. Ilmeisesti tätä ajatellen peli tukeekin tarkempaa näyttömoodia, mutta ainoa huomattava muutos on ikoneiden muuttuminen pienemmiksi, mikä pelkästään haittaa pelaamista.

Taiteen digitoinnin takia poimittavien esineiden keksiminen on myös todella työn takana, sillä kaikki kamat tuntuvat osalta taustaa, eivätkä mitenkään pistä esiin potentiaalisina inventaarion täyttäjinä. Joskus oikeat tavarat löytää vasta muutaman minuutin hosumisella.

Äänipuolellaankin Police Quest 4 tarjoaa digitoitua tavaraa, ja se on omaa luokkaansa Sierran aiempiin yrityksiin verrattuna. Siinä missä pelaaja aiemmin on joutunut tyytymään vienoihin kolahduksiin ja kitinöihin, ovat nelososan samplet todella hyvin sopivia. Kadulla kävellessä kuuluu ohi kiitävän liikenteen melua ja natsin kuuntelemasta Fuhrerin palopuheestakin on peliin digitoitu melko



Ampumarata testaa pelaajan tarkkuutta ja refleksejä.

pitkä pätkä.

Musiikkipuoli on melkoisen keskitasoista kortista riippumatta, muutama kappale erottuu edukseen, mutta suurin osa jää tyylikkäiden efektien alta kuuluvaksi taustameluksi.

Unohdettu juoni

Surukseni joudun toteamaan, että pelistä huomaa sen olevan sarjansa neljäs osa. Juoni on nimittäin niin puhki kulutettu ja läpinäkyvä, että aika ajoin pelaajan valtaa ylitsepääsemätön deja vu -tunne. Idea, jonka mukaan ensimmäinen murhattu on sankarin tuttu, ei enää tuhannen kerran nähtynä saa pelaajaa/katsojaa kiinnostumaan. Olisipa Gates tyytynyt eläkepäivillään puutarhan hoitoon tai muuhun sopivampaan ajanvietteeseen ja antanut ammattilaisten hoitaa hommansa.

Pelin juonenkuljetuksessa on myös toinen ärsyttävä piirre, sillä seikkailu on todella lineaarinen. Jos et tee tiettyjä asioita oikein ja juuri oikeassa järjestyksessä, ei peli etene.

Ruikutuslista jatkuu yhä, sillä osa ongelmista on todellisia pilkunviilaajan hekumapisteitä. Erityisesti toimintakohtaukset on ajoitettu niin tarkoin, että onnistuminen tuntuu joskus olevan nanosekunneista kiinni. Kuuluisa kuolo-manaus-lataus-ruljanssi jatkuu ja jatkuu, mutta toimintakohtien vihdoin selvittyä peli loppuukin pian kesken kaiken. Tosiasia näet on, että PQ4 on onnettoman lyhyt peli, jossa suurimmat paikoilleen hyytymiset aiheutuvat ajoitusongelmista ja muutamista pilkunrakastelukohdista. Monet eivät myöskään pidä PQ4:n hyvin tarkasta aitojen poliisirutiinien ja työskentelytapojen emuloinnista.

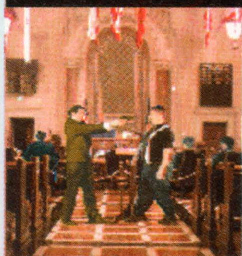
Toki pelissä on positiivisiakin puolia, joista huomattavin on sen iänikuisen autolla kaahailun pois jättäminen (vihdoinkin!). Kaupungilla kulkeminen on toteutettu kartalla, josta pelaaja voi valita haluamansa kohteen. Itseäni miellytti myös kakkososasta tutun ampumaradan palauttaminen aktiivikäyttöön, tällä kertaa tosin parannettuna ja pidennettynä versiona. Tunnelman luonnissakin seikkailu onnistuu kämmätystä juonesta huolimatta paikoitellen tehokkaasti, mikä ilahduttaa etenkin loppua kohti mentäessä.


Murhaajan ruokavalio saa Johnin vatsan kiertämään.


Liekitettyä sarjamurhaajaa a la LAPD.


Jälleen yksi Turhapurojen uhri.

Hickman, Johnin hyvä kaveri ja murhaajan esimmäinen uhri


John ei ole turvassa edes kaupungin talolla.

Hymyile tai kuole

Ärsyttävintä Sierran viimeaikaisissa peleissä on niiden tarjoama pakkohauskuus, mitä harjoitetaan etenkin peleissä, joihin turha irvailu ei sovi. Jos PQ4:n tunnelma vielä muuten toimii, onnistutaan sitä aina sopivin väliajoin latistamaan täysin asiaan sopimattomilla sisäpiirivitseillä tai tuhoavasti asetetuilla Beavis & Butthead -sutkautuksilla. Väittäkää minua tosikoksi, mutta mielestäni peliin, jossa tutkitaan sadistisen sarjamurhaajan verisiä jälkiä, ei sovi vitsailu talon firman peleistä tai TV:ssä koheltavista piirroshemmoista.

Erityisesti hermojani rassasi kuolinsyytutkijan toimiston ärsyttävä vastaanottoapulainen. Oikealla tavalla rakennettu hauskuus kuitenkin sopii, mistä esimerkkinä ilmoitustaululta löytyvä viesti Twin Peaksin tukkimuorilta. Kunpa pelin kyhääjät olisivat seuranneet Gabriel Knightin tekijöitä ja yrittäneet oppia edes jotain. Kaiken kattavaa fiilistä yritetään pääosin rakentaa graafisin apukeinoin, kuten alun verisillä ruumiilla tai myöhemmin jääkaapista löytyvällä irtopäällä. Vaikka murhaajan uhrit eivät välttämättä sovi pikkulasten silmille, saavat ne vanhemman pelaajan lähinnä voivottelemaan tuskissaan kliseiden parissa.

Hyönteismyrkyllä olisi kysyntää: Sierran hiljattain käyttöön ottama uusi engine tuntuisi vielä kaipaavan viilausta oikein isomman rassin voimin. Police Quest 4:kin on saanut oman osansa ötökkäongelmista, ja peli vaatiikin (ainakin oma versioni) kaksi korjaustiedostoa ennen pelaamisen sujumista. Silti peli onnistuu yhä sekoamaan kolmannen päivän aamuna, ellei älyä suorittaa kaikkia vaadittavia tekoja. Tarvittavat tiedostot kannattaa imuroida Pelit-purkista ennen pelisession aloittamista, sillä vanhat tallennukset eivät toimi päivitetyn version kanssa.

Jotain on sentään saatu jo valmiiksikin korjattua, sillä muita uusia Sierroja vaivaava tallennusten lataustauti ei tunnu pelin hampaitaan iskeneen.

Kaiken kaikkiaan Police Quest 4:n nojaa liikaa grafiikkansa varaan jättäen juonen aivan liian heppoisiin kantimiin. Vaikka peli onkin suurimman osan aikaa kaunis katsella ja kuunnella, on visuaalinen ilmaisu syönyt tilaa pitemmältä ja vapaammalta peliltä. Pitkähköstä valitusruljanssista huolimatta peli onnistuu viihdyttämään vanhaa pilkunviilaukseen jo valmiiksi karaistunutta Police Quest -fania, mutta herkempinahkaiset saattavat tuntea olonsa tuskaisaksi.

Tapio Salminen

Sierra
PC
Näyttö: VGA
Ääni: Thunderboard, MS Windows Sound System, Adlib, Sound Blaster (Pro), PAS(16), General Midi, Roland
Ohjaus: H
Kiintolevytila: 20 Mt
Muuta: vaatii 386, 4 Mt RAM
Testattu: 486/66 8 Mt SB Roland

Toteutus
Tyylikästä, mutta paikoitellen suttuista grafiikkaa. Hienot animaatiot ja digitoidut ääniefektit.

Kynnys
Vaatii pitkää ja erittäin venyväistä pinnaa.

Yhteenveto
Kaunis katsella, nopea läpäistä. Hermoja raastavat ajoitukset ja paikoin ylenmäärin yksityiskohtiin takertuvat ongelmat ovat kaukana nautittavista. Juoneenkin olisi voitu kiinnittää hitunen huomiota.

Seikkailupeli





Moottorikelkalla maailman herraksi

Cyber Racea, voxel-tekniikalla toteutettua tulevaisuusrallia, on saatu odottaa. Mielenkiintoa on herättänyt tunnetun suunnittelijan Syd Meadin palkkaaminen Cyber Racen visuaalista puolta terästämään. Mitäpä sitten jää käteen?

Maailmanrauhan puolesta

Kaukaisessa tulevaisuudessa ihmiset käyvät veristä sotaa Kaladasian imperiumia vastaan. Eräässä taistelussa uuden superaseen hutilaukaus luo vahingossa mustan aukon tuhoten kokonaisen aurinkokunnan. Molemmat osapuolet päättävät, että sota on liian vaarallista ja korvaavat nujakoinnin leijuvin moottorikelkoin käytävällä Cyber Racella, jonka voittaja saa hallita galaksia.





John Shaw, universumin parhaan kelkkakuskin poika, joutuu maan hallituksen kiristyksen uhriksi, kun hänen tyttöystävänsä kaapataan. Vaihtoehdot ovat simppelit: joko Shaw kilpailee ja voittaa, tai ei kilpaile eikä enää näe tyttöään.

Tapa toveri päivässä

Cyber Racen kisat on yhdistetty toisiinsa elokuvamaisin juonenpätkin. Välianimaatiot eivät kuitenkaan pahemmin heijastele kisan tapahtumia ja ainoa asia, mikä tuntuu vaikuttavan juonen kulkuun on se, voittaako Shaw vai tuleeko hän viimeiseksi.



Juonenpätkän päätyttyä siirtyy pelaaja baariin ostamaan erilaisia palveluja, kuten toisten kelkkojen sabotointia, vedonlyöntiä ja aseiden ostoa pimeiltä markkinoilta. Lisäksi on mahdollista saada konsultointia paikalla istuskelevalta Vulcan-kloonilta, jonka jutuista ei kuitenkaan kostaan ole mitään hyötyä. Aluksi baarikierros tuntuu kiehtovalta, mutta myöhemmin se alkaa toistaa itseään, sillä ennen kisaa kannattaa aina sabotoida vastustajat ja lyödä vetoa itsensä puolesta. Pubista poistuttuaan pelaaja saa vielä vilkuilla pätkän juonta ja valita aseensa tulevaa kisaa varten.





Itse kisan vihdoin alettua pelaaja löytää itsensä valtavasta kelkkojen sekamelskasta. Ajojen alku on aina täydellistä kaaosta. Kieputtuaan hetken ympyrää Shaw saa jälleen ajokkinsa kontrolliin ja voi aloittaa rynnimisen kohti voittoa. Kuten kaikissa kilpa-ajoissa, myös Cyber Racessa tavoitteena on olla ensimmäinen maalilinjan ylittäjä, mutta tehtävää hankaloittavat ilmassa viuhuvat aseet ja ohjukset.

Rata on selkeästi merkitty maastoon ja sitä on helppoa seurata. Itse asiassa liiankin helppoa, sillä kisan voittaminen on turhan yksinkertaista. Vihollisen ampumat ohjukset on helppo karistaa kannoilta, kun vastustajat taas vastaavasti lakoavat pelaajan omien neulojen tieltä. Ainoastaan lopun romurallissa, jossa tavoitteena on tappaa kaikki vastustajat, on jotain haastetta. Myös pelin aseet olisivat kaivanneet viilausta, nyt ainoa hankkimisen arvoinen tappolaite on ohjuslaukaisin, muilla kun ei osu edes ladon seinään.

Parantamisen varaa

Cyber Racen veturina on kuuluisa suunnittelija Syd Mead, muun muassa Bladerunnerista ja Star Trekistä tuttu. Meadista huolimatta peli osoittautuu melko keskinkertaisen näköiseksi tuotteeksi. Joskin osa kuvista on tyylikkäitä, kaikki ihmishahmot on digitoitu videolta melko suttuisin seurauksin.

Itse kisaosuus on toteutettu Comanchesta tutuilla voxeleilla, joten enimmäkseen maasto on suttuista tarkimmallakin detaljitasolla. Tarkkuudesta riippuen peli on joko todella nopea tai ärsyttävän hidas. Comanchea olisikin kannattanut tutkia tarkemmin, sillä siinä peli liikkuu

huomattavasti iloisemmin tarkemmallakin detaljilla.

Äänetkään eivät Racessa pahemmin yllätä, mutta pikkuhiljaa CyberDreamskin voisi alkaa tukea muitakin kortteja pelkän 'Blasterin lisäksi. Musiikki on kautta linjan siedettävää, paikoitellen se tosin kiljuu ärsyttävästi puheen yli. Kaikki jutustelu on myös korvin kuultavissa ammattinäyttelijöiden lausumana. Puheen digitointikin on kuitenkin yllättävän suttuista ottaen huomioon CD:n tarjoaman tilan. Kisassa kaahailun aikana ei musiikkia kuulu, mutta muutamat rupiset räjähdykset rätisyttävät kaiuttimia.

Toteutuksen puutteista huolimatta Cyber Race on nautittava paketti, jota pelaa innoissaan loppuun asti. Pahin moka Racessa onkin sen lyhyt kesto, sillä yhdistettynä helppoon menoon, on pelin kymmenen tehtävää koluttu läpi todella nopeasti.

Tapio Salminen

CyberDreams
PC, CD-ROM
Näyttö: VGA
Ääni: Adlib, Sound Blaster
Ohjaus: J
Kiintolevytila: 1,3 Mt (levykeversio 25 Mt)
Muuta: 386, 4 Mt RAM
Testattu: 486/66 8 Mt, SB, CD-ROM 450 kt/s



Toteutus
Suttuista digitointia ja hitaita voxeleita.

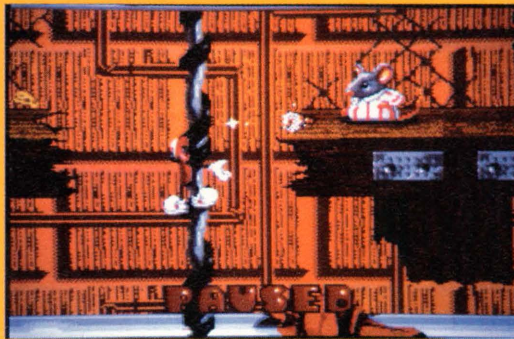
Kynnys
Joystickin omistajat osaavat jo kaiken tarvitsemansa.

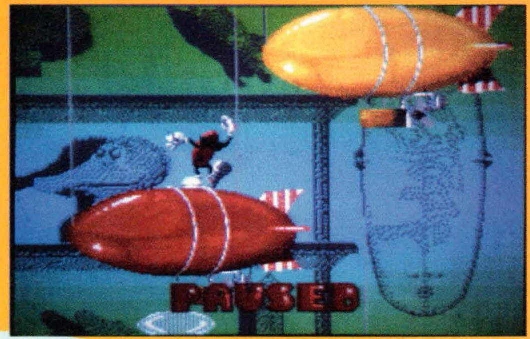
Yhteenveto
Liian lyhyt ja helppo, mutta silti kiinnostava loppuun saakka.

Ampumapeli/simulaattori

80

Cool Spot — Viileä Piste





Alati jatkuva tuskin koskaan (onneksi) loppuva tasohyppelyvyörytys jatkuu yhdellä viime syksyn konsolihiteistä eli Cool Spotilla. Valitettavasti Virginin tasohyppelykäännökset ovat olleet tähän asti kiltisti sanottuna keskinkertaisia, joten odotukset eivät pilviä hivo.

Cool Spot on taatusti pelihistorian omituisin sankarihahmo ja lisenssi. Kyseessähän on se punainen piste, joka on tuttu jok'ikisestä Seven Up -pullosta. Luulisi olevan vaikeaa tehdä punaisesta täplästä persoonallinen ja vetoava hahmo, mutta siinä on kuitenkin onnistuttu, ja lukuisten eläinhahmojen jälkeen Cool Spot tuo piristävän tuulahduksen tasohyppääjien pölyttyneeseen kastiin.

Vaikkei juoni olekaan itse pelaamisen kannalta oleellisen tärkeä, sellainenkin on. Kuulin Spotin vieläkin viileämmät kaverukset (Spotteja nekin) on kidnapattu ja häkitetty. Pahantekijästä ei ole tietoa, mutta ilman muuta kaveriparat on päästettävä pälkähästä. Sankarispotin ammukset eivät kuitenkaan pysty rikkomaan lukkoa, ellei hän kerää tarpeeksi punaisia pisteitä matkan varrelta.

Kaiken kaikkiaan pelissä on peräti yksitoista laajaa vaihetta, mikä kuulostaa riittävältä. Vaihtelua on mukavasti ja peli tempaa sujuvasti mukaansa. Seikkailu alkaa aurinkorannalta (life's a beach) ja jatkuu venelaiturin kautta kohti yhä surrealistisempia maisemia. Valitettavasti viimeisissä vaiheissa palataan takaisin teemaltaan tuttuihin kenttiin, mikä väkisinkin tekee lopun pikkuisen tylsäksi, ehkäpä myös helpoksi. No, kertaus on opintojen äiti...

Amigan Cool Spot seuraa mahdollisimman uskollisesti alkuperäistä versiota. Pelituntuma ja pelattavuus ovat säilyneet hyvin. Virgin (John Twiddy, itse asiassa) on jaksanut tällä kertaa ohjelmoida myös parallaksitaustat, mikä tekee pelin heti täyteliäämmän näköiseksi. Väriskaala on valitettavasti melko ponneton, eikä vierityskään ole aivan silkinpehmeää, mutta Global Gladiatorsiin verrattuna Cool Spot on melkoinen edistysaskel. (Ilman muuta muhkea A1200/CD32-versio olisi saatava!)

Yllättäen melkeinpä parasta Cool Spotissa on musiikki. Aluksi keinutaan reggaen tahtiin, myöhemmin kuullaan bluesit ja boogiet ja hilpeät bonusvaiheet paahdetaan teknon tahdissa. Kerrankin musiikkiin ei kyllästy alta aikayksikön. Lisäksi ääniefektit ja musiikki kuuluvat yhtäaikaa, mikä sekin on viime aikoina ollut Amiga-peleissä tuiki harvinaista.

Alkuperäisen Cool Spotin tekijät David Perry ja musiikkimaestro Tommy Tallarico ovat melkoisia kuuluisuuksia. Huhujen mukaan ensin mainitulle maksettiin tämän pelin jälkeen muhkeat reilut miljoona markkaa Aladdinin ja Jungle Bookin tekemisestä! Mies on kuulemma jo ehtinyt hankkinut urheiluauton ja luxuslukaalin Kaliforniasta. Toivottavasti Aladdin saadaan joskus myös Amigalle: onhan se kiitos Disney-animaattorien avun yksi visuaalisesti vaikuttavimpia tasohyppelyjä kautta aikojen.

Cool Spot on miellyttävimpiä tasohyppelyjä pitkään aikaan. Se ei tarjoa mitään mullistavaa genreä uudistavaa, mutta viihdyttää aikansa. Pelattavuus on sujuvaa, vaikeutta sopivasti ja vaihtelua riittävästi. Vaikka Zool 2 lienee monen tasohyppelyfanaatikon suosikki ja ohjelmoinnin huippu, on Cool Spot pelinä parempi.

JTurunen

Virgin
A500–2000
Huomio lisälevyasemat x 2
Ohjaus: ilotikku, ilolaatta (Sega tms.)
1 Mt RAM
Testattu: Amiga 500

Toteutus
Ainahan voi toivoa parempaa, mutta Cool Spotin toteutus on ilman muuta riittävän hyvä. Musiikki ansaitsee erityismaininnan.

Kynnys
Ei ongelmia ymmärtää pelin ideaa. Kolme eri vaikeustasoa: aloittelijat pelatkoot helpoimmalla ja kokeneemmat ainakin aluksi vaikeimmalla, jottei peli hurahda liian nopeasti läpi.

Yhteenveto
Cool Spot on mitä mukavin ajantappokeino, vaikkei siitä kliimaksiin joudukaan, ei edes lähellekään. Minä pelaan mieluummin tätä kuin Zool 2:sta. Osta ja nauti kera kirkkaan porejuoman!

Tasohyppely

84

BLOODNET

Tulevaisuuden New York on, jos mahdollista, vielä likaisempi ja väkivaltaisempi paikka kuin nykyajan vastineensa. Manhattan on muuttunut erilaisten palkkasotureiden ja uudelleen kuvaan ilmestyneiden vampyyrien temmellyskentäksi, jossa vain vahvimmat selviytyvät. Yhteiskuntajärjestys on kadonnut: harvoja enää kiinnostaa todellinen maailma, onhan tarjolla Netti. Tätä virtuaalimaailmaa ja sen kautta myös todellista ulottuvuutta kontrolloi TransTechin megakorporaatio, jota kaikki pelkäävät, mutta eivät suinkaan kunnioita.



Merkitty mies

Ransom Stark, Manhattanin kovin freelance-dekkeri ja palkkasoturi, työskenteli ennen Transtechille, kunnes sairastui ja joutui potkituksi kadulle. Sairauden paransi Starkiin asennettu hermoistukka. Katkera Stark etsii keinoa kostaa entiselle työnantajalleen, mutta ajautuukin vaarallisen lähelle uutta maahanmuuttajaa Abraham Van Helsingiä. Jouduttuaan punkteeratuksi Starkia uhkaa ikuinen elämä vampyyrinä, mutta hetkellisen ihmisyyspuuskan aikana hän onnistuu karkaamaan herransa luota ja katoamaan kujan varjoihin.

Hermoistukka kuitenkin varoittaa muuttumisen vampyyriksi olevan menossa kohti vääjäämätöntä loppuaan, ellei Stark pian keksi keinoa vapauttaa itsensä ikuisen elämän kirouksesta.

VERTA DEKKIIN

MicroProsen näkemystä vampyyripelistä ei voi tavanomaisuudesta syyttää: Bloodnetissä kybertulevaisuus ja goottilainen vampyyritunnelma paiskaavat kylmät kätensä yhteen.



Boosterijengilläkin on rauhalliset hetkensä.

Wake up, it's time to die

Bloodnet ei yllättävästi olekaan seikkailu, vaan roolipainotteinen rymistely. Vaikka sankari on aina Stark, hahmo muodostetaan Ultima VI:sta tutulla "mitä tekisit, jos..." -kyselyllä, johon annettu vastaus vaikuttaa hahmon uravalintaan ja taitoihin.

Stark aloittaa yksin, vain heikko laserpyssykkä, dekki ja tilillinen virtuaalirahaa resursseinaan. Alun tärkein päämäärä onkin hankkia apurijoukko, johon voi kerätä Starkin lisäksi viisi kanssatappajaa. Veikkojen päämotiivi on raha. Hahmoissa riittää valinnan varaa mitä erilaisimmista persoonallisuuksista androideihin, eikä valinta ole helppoa.

Väkivaltaisessa maailmassa joutuu pelaajakin turvautumaan aseeseen aina silloin tällöin, ja ilman tehokkaasti varustettua tukijoukkoa voikin nopeasti heittää hyvästit henkikullalleen. Apureitaan voi tehostaa erilaisilla cyberjäsenillä ja osilla, ja aseita voi osatessaan kyhätä itse osista alkaen. Taistelun koittaessa siirtyy peli erilliseen taistelumoodiin, jonka alussa pelaaja saa asetella hahmonsa haluamiinsa kohtiin ruudulla. Itse rytinän voi valita kahdesta eri vaihtoehdosta, eli nopeasta (hahmot taistelevat itsenäisesti) ja jumalattoman hitaasta (pelaaja määrää jokaisen hahmon tekemiset vuoroperiaatteella). Vaikka perusteellisemmalla optiolla voi valita tekemiset tarkemmin, on nopean moodin käyttäminen kätevämpää. Kone ohjaa hahmoja kohtuullisesti ja sen käskyt voi koska tahansa vaihtaa haluamikseen, mutta systeemissä on silti reilusti parantamisen varaa.

Porukan koostamisen jälkeen voi pelaaja alkaa tutkia Manhattania, jossa liikkuminen onnistuu valitsemalla yhden kartalla tarjolla olevista kohdevaihtoehdoista. Turha harhailu ei kuitenkaan ole suositeltavaa, sillä Starkin verenhimo kasvaa hiljalleen ja aina välillä hänen täytyy purra selviytyäkseen hengissä. Bloodnetissä on outo lapsus: viattomia ihmisiä puremalla Stark muuttuu nopeammin

Hahmon tiedot on tuotu selkeästi esille.

Kaikkien ryhmän jäsenten inventaariot ovat kätevästi esillä samanaikaisesti.

vampyyriksi, mutta pahin boosterijengiläinenkään ei tunnu kelpaavan tarpeeksi synnilliseksi ravinnoksi.

Taistelu ihmisyyden puolesta ei ole halpaa touhua, ja pian alkaakin Starkin virtuaalilompakon pohja uhkaavasti lähetä. Valuuttaa hankitaan suorittamalla tehtäviä, joita tarjotaan eri puolilla Manhattania. Yleensä menot kuitenkin ovat tuloja suuremmat, sillä rasvattavia kätösiä riittää ja porukan pitäminen aseissa ei ole erityisen edullista. Ärsyttävän pian homma kääntyykin pennin venyttämiseksi, mikä ei auta lopullisen päämäärän eli ihmisyyden palauttamisessa ja Van Helsingin tuhoamisessa.

Verkko on elämä

Vastaan tulevien hahmojen kanssa voi ja pitääkin keskustella, sillä Stark saa kaiken tietonsa jutustelun kautta. Lässyttely on toteutettu traditionaaliseen tyyliin kasvokuvien kanssa, mutta tekstiruudut ovat joskus aivan liian pitkiä ja termitäytteisiä. Lyhyempinä annoksina homma olisi toiminut huomattavasti tyydyttävämmin, sillä itse jutut ovat mielenkiintoisia. Englantia kohtuullisestikin osaavallakin saattaa tosin tulla vaikeuksia, ellei kyberslangi ole melko hyvin hanskassa.

Tärkeän osa pelistä muodostaa hienosti toteutettu Netti, jonka perustasolta voi hakeutua syvemmälle systeemin syövereihin. Aluksi koko homma tuntuu melko tylsältä, mutta myöhemmin salasanojen selvittyä paljastuu koko luomuksen hienous. Shadowrun-roolipeliä on varmaan tavattu MicroProsella ahkeraan, sillä sen verran suuret ovat Nettien yhtäläisyydet. Tavallaan Netin hienous sopii seikkailun taustaan, sillä siellä todellakin viihtyy paremmin kuin pelin todellisuudessa.

Suurkaupungin ääniä

Seikkailun ohjastelu on hoidettu kohtuullisella hiiriohjatulla systeemillä, jossa ruudun yläreunasta saa esiin kuusi päävalikkoa alivaihtoehtoineen. Kaikki taistelusta Nettiin loggautumiseen on helposti valittavissa. Kätevänä lisänä mukana on toiminto, jossa voi halutessaan uudelleen kelailla aiemmin käymänsä keskustelut.

Tähän systeemin helppokäyttöisyys valitettavasti loppuu, sillä pelin kamanhallinta on melkoisen sekavasti toteutettu. Kuvasta on helppo nähdä poimittavat esineet, mutta niiden ottaminen tai käyttäminen vaatii melko moninaisia hiiren liikkeitä ja näpäytyksiä. Etenkin alussa on ylivoimaisen vaikea muistaa, pitikö nappulaa klikata kerran vai kahdesti, oikeasta hiiren namiskasta puhumattakaan. Homma alkaa sujua aikaisintaan viikon kuluttua, mutta kaikki eivät välttämättä jaksa odottaa niin kauan. Onneksi hahmojen inventaariot ovat sentään kätevämmin löydettävissä ruudun alareunaa näpäyttämällä.

Synkän kybertulevaisuuden luomisessa ovat graafikot onnistuneet hyvin, sillä yleisesti pelin taustat ovat kauniin surrealistisesti piirrettyjä, myös Netti on toteutettu hillityn tyylikkäästi. Tunnelmaan sopivat taustat toimivat hienosti, mutta valitettavasti samaa ei voi sanoa pelin hahmografiikasta. Vaikka hahmot onkin animoitu hienosti, ovat ne aivan liian pieniä ja sekavan oloisia vakuuttaakseen, sillä pientä pikselimachoa on vaikea pitää vaaralisena vastustajana.

Äänipuoli ei onnistu vakuuttamaan, sillä kortista riippumatta



musiikki on hirvittävää ulinaa. Peli paraneekin huomattavasti, kun kytkee mölyn pois päältä ja vaihtoehtoisesti kuuntelee vaikkapa Blade Runnerin teemamusaa koneen viereen raahatuista stereoista.

Digitoituja efektejä on myös melko niukasti, niistä suurimman osan vievät erilaiset aseen äänet ja kuolevien pukareiden kiljaisut. Toivottavasti CD-versiossa on äänipuoleen kiinnitetty enemmän huomioita.

Vaikka ainesta huippupeliksi onkin, on kokonaisuudessa liikaa pikkuvikoja ja BloodNet on lievä pettymys, sillä cyberfriikkinä odotukseni olivat todella korkealla. Ärsyttävintä on pelin aikarajoitteisuus, sillä tietyn ajan kuluttua Starkista tulee vampyyri, ellei vastakeinoa löydy. Jos taistelusysteemi olisi katsottu Krondorista ja keskustelu Ultimoista, toimisi BloodNet reilusti tehokkaammin. Tällaisena se menettää mielenkiintonsa turhan nopeasti.

Tapio Salminen

MicroProse
PC
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib, Sound Blaster (Pro), PAS, Sound Master 2, Wave Blaster, Roland
Ohjaus: H
Kiintolevytila: 8,5 Mt
Muuta: 386, 2 Mt RAM
Testattu: 486/66 8 Mt, SB, Roland







Toteutus
Kauniita taustoja karmivalla musiikilla.

Kynnys
Jollei cyberslangi ole hanskassa, saattaa jutustelun seuraaminen olla joskus kiven takana.

Yhteenveto
Tunnelmallinen rooliseikkailu, jossa lähes kaikki olisi kuitenkin voitu tehdä pikkuriikkisen paremmin.

Roolipeli

82



Kuningas on kuollut – kauan eläköön paronit!



Kuninkaan saatua salamurhaajan tikarista vallanhimoiset paronit aloittavat taistelun toisiaan ja kuolleen kuninkaan veljelle uskollisia rojalisteja vastaan. Sodat riehuvat ja kansa valittaa.

German Design Groupin Heirs to the Throne on yksinkertainen varhaiskeskiaikaan sijoittuva strategiapeli. Pelissä voi pelata maksimissaan neljä ihmisparonia, rojalisteja kontrolloi aina tietokonepelaaja. Modeemipeli ja muut hienoudet puuttuvat, joten käytännössä ihmispelaajat vuorottelevat saman koneen ääressä.

Paronista herttua, herttuasta kuningas

Kuningaskunta on yksinkertaisesti saari, joka on jaettu säännöllisen muotoisiin suorakulmioihin eli provinsseihin. Pelaaja aloittaa yhden provinssin paronina, tarkoituksena on vallata lisää provinsseja ja rakentaa niihin kyliä, suojamuureja ja vallituksia. Kylät ja provinssit tuovat lisää rahaa, jota voi käyttää sotilaiden hankkimiseen, sotilailla saa taas lisää provinsseja ja niin edelleen.

Erityyppiset suojamuurit, linnakkeet ja maasto vaikuttavat alueella taistelevien sotilaiden menestykseen. Sotilaita ei sen kummemmin ohjailla: yhdessä provinssissa on tietty könttämäärä sotilaita, ja ne taistelevat toisen provinssin sotilaskasaa vastaan. Sotilaat ja kylät näkyvätkin vain numeroina provinssin keskellä, samoin provinssilla on maastovaikutus taisteluihin. Huolimatta muutamista lisäsäännöistä ja optioista, Heirs to the Throne on karkeasti ottaen muunnelma Risk-lautapelistä.

Tämä peli ei vetele

Käyttöliittymä on hyvin tehty, hiiriohjaus toimii niin kuin pitääkin eikä mokia ole. Aluksi hieman häiritsi käyttöliittymän kyselevä luonne: sen sijaan että valittaisiin toiminnot jonkinlaisista valikoista peli kyselee kunkin kierroksen joukkojensiirrot ja hyökkäykset kyllä/ei-kysymyksillä. Tottumisen jälkeen Heirsin pelaaminen sujuu nopeasti, mutta silti valikko- tai komentopohjainen käyttöliittymä olisi ollut parempi. Välikuvat ja äänet ovat hyviä.

Pelinä Heirs to the Throne ei kuitenkaan tyydytä. Ruudukkomainen kuningaskunnan kartta on tympeä, aidonnäköinen kartta olisi ollut huomattavasti tyylikkäämpi. Läjässä taistelevat sotilaat sopisivat lähinnä lautapeliin ja diplomatian puute on paha miinus. Runsaat optiotkaan eivät auta tilannetta: niillä vain hierotaan ja viritellään yksinkertaisen pelin yksinkertaisia sääntöjä, esimerkiksi mitä kylän rakentaminen maksaa ja muuta triviaalia.

Vaikka Valtaistuimen perilliset on varsin kelvollisesti tehty, loppuvat eväät kesken. Sharewareksi tai halpapeliksi peli olisi passeli, mutta normaalihintaiseksi peliksi Heirs to the Throne on aivan liian simppeli. Riskin ystäviä Heirs to the Throne saattanee jonkin aikaa kiinnostaa, muita juuri ei.

TJ Talasmaa

Mirage/QQP
PC
Näyttö: VGA, EGA
Ääni: Sound Blaster, AdLib
Laitevaatimukset: PC XT tai parempi, Dos 3.3 tai uudempi, hiiri
Ohjaus: H
Kiintolevytila: 2,7 Mt
Testattu: PC 486, SB



Toteutus
Kelpo toteutus yksinkertaisesta ideasta.

Kynnys
Kymmenessä minuutissa paroniksi.

Yhteenveto
Hyvästä yrityksestä huolimatta tulos jää laihaksi.

Strategiapeli

70



Vuororaportti.

Neliömaan kartta.







Hasta la vista baby

●● 90-luvun megaelokuva Terminator 2 – The Judgment Day sen kun jatkaa peliksi kääntymistään. Tällä kertaa mallina on toiminut Operation Wolf -tyylinen kolikkopeli, ilman sen hienoja pyssyjä kuitenkin.

Aikoinaan T2 oli teknisesti yksi edistyksekkäimpiä kolikkopelejä. Grafiikka oli huolella tehtyä ja kieltämättä melko vaikuttavaa. Vaikka kyseessä olikin yksinkertainen Op Wolf -klooni, tuli pelatessa takuuvarmasti hiki. Ja sehän se on kolikkopelin tarkoitus. (Vaiko eikö?)

Mortal Kombatin kanssa hyvää työtä tehnyt Probe vastaa myös T2:n käännöksestä Amigalle, joten odotukset ovat suhteellisen korkealla. Peli alkaa elokuvan malliin tulevaisuuden Los Angelesin taistelukentiltä. Kursorilla tulittaen täytyy kurittaa endoskeletoneja sun muuta räinää. Välillä maisemat muuttuvat, mutta perusidea on ja pysyy samana.

Pelin piristämiseksi etualalle pölähtää silloin tällöin suojeltavia kohteita, joita voi tosin halutessaan myös tulittaa. Laatikoita ampumalla saa lisää ammuksia, parempia aseita, pommeja, ohjuksia, mutta kovin vähän nuo lisukkeet kohottavat tunnelmaa. Juoni vie Skynetin kautta Cyberdyne Systemsin laboratorioon. Jälkimmäisessä sentään riittää tuhottavaa, joten tuhoamisvietti tulee hetkellisesti tyydytetyiksi.

Loppuratkaisua edeltävä takaa-ajokohtaus ja lopullinen välienselvittely T-1000:n kanssa ovat yllättäen pelattavuudeltaan aavistuksen erilaisia. Vastaavaa vaihtelua olisi ilman muuta kaivannut jo aiempiin vaiheisiin.



Grafiikka jäljittelee varsin sujuvasti alkuperäistä kolikkopeliä, vaikkakaan vastaavaan hyörinään ei aivan ylletä. Endoskeletonit ovat onneksi vakuuttavan näköisiä, mutta paikoin varsinkin taustat ovat viimeistelemättömät. Alun pahvikulissimainen monitasovieritys huvittaa, mutta onneksi kaikki mikä liikkuu, liikkuu sentään sulavasti.

Hiiriohjaus on tällaisessa pelissä luontevin vaihtoehto. Silti olisi toivonut, että T2 huomioisi edes sen yhden ja ainoan valopistoolin, joka Amigalle joskus julkaistiin (ja jota kukaan ei luultavasti omista?). Aitoon kolikkopelitunnelmaan pääsemiseksi pyssyllä sihtailu olisi välttämättömyys.

Äänistä on huolehtinut maestro Allister Brimble. Tunnelmalliset taustatutinat, jykevät pommin jyrähdykset, luotien vinkunat halkovat eetteriä painostavan musiikin tulviessa tärykalvoille.

Ja paskat. Musiikki on surkeaa, äänet ohuet ja ponnettomat, eikä musiikkia ja efektejä saa yhtä aikaa kuuluviin. Hiljaisuutta rikkovat hernepyssymäiset purinat ovat lähinnä surkuhupaisa koettelemus. Kuinka Alien Breedin äänivelho on voinut päästää tällaista suttua sormiensa läpi?

Pelattavuudeltaan T2 on sujuva, rentouttava kokemus ja sinällään mannaa kaikille Op Wolf -fanaatikoille. Valitettavasti peli on kuitenkin aivan liian helppo. (Jo toisella yrityksellä pääsin vastakkain T-1000:n kanssa.) Pelintestaus on siis unohtunut ja vahva lisenssi katsottu riittäväksi. T2:a ei voi suositella muille kuin töhnäsormille tai peliuraansa aloitteleville.

Se mikä toimii kolikkopelinä, ei välttämättä toimi kotona. Op Wolf -kloonit (eli pelit, joissa tököttää pari pyssyä kuvaruudun edessä) ovat tästä erinomainen esimerkki. Kädessä tutiseva pyssy tuo kerrassaan toisen tunnelman kuin hiirimattoa pitkin vaeltava hiiri.

Silti T2 olisi voinut olla hilpeän hulppea räiskintäspektaakkeli, jos vain viimeistely ei olisi unohtunut.

JTurunen

Acclaim/Virgin
Amiga 500–1500
1 Mt RAM
Ohjaus: J, H
Testattu: A500

Suoraan PC:lle

T2 on heitetty suoraan lonkalta PC:lle. 16/32-värinen grafiikka näyttää valjulta, ja vaikka musiikki on keskinkertaista plinkutusta, ääniefektit (tai efekti) ovat suoraan helvetistä. Edes pelin virittäminen yleensä toiminaan ei joka pelaajalta onnistukaan, boottilevykeohjeet sentään löytyivät tekstitiedostosta. Kun Tuomiopäiväkin on koittanut, en keksi edes syyn puolikasta miksi T2-Arcade Game olisi syytä hankkia.

Nnirvi

PC
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster, Adlib, Roland
Ohjaus: N, H
Kiintolevytila: 3 Mt
Testattu: 486/50, SB/GM

Toteutus

Ääniä lukuunottamatta hyvä, valitettavasti Proben vaivannäkö on mennyt hukkaan.

Kynnys

Helppo käydä käsiksi. Kokeneemmalle pelaajalle turha hankinta.

Yhteenveto

Suht siedettävä Op Wolf -klooni, jossa voisi olla enemmän vaihtelua, vauhtia ja vaikeutta. Oiva peli vuokrattavaksi – jos joku vain vuokraisi Amiga-pelejä.

Räiskintä

60





Systeemin uhri

●● Mitä olisi tapahtunut, jos Saksa olisi voittanut toisen maailmansodan? Meritin Kronolog: The Nazi Paradox tarjoaa näkymiä kauhistuttavaan vaihtoehtomaailmaan.





Vuonna 2020 lähes koko maailmaa hallitsee toisen maailmansodan voittanut natsi-imperiumi. Natsien kivisen nyrkin alla maapallo on ollut suurin kärsijä, sillä maailma on ekokatastrofin partaalla. Kaupunkien ilma on liian myrkyllistä hengitettäväksi ja vain etuoikeutetut nauttivat keinoilmastoiduista huoneistoista.

Atomipommi ja aikakone

Mark Hoffmann on arvostettu tiedemies, joka salassa myös johtaa natsi-imperiumin tuhoon tähtäävää vastarintajärjestöä. Virallisen asemansa turvin hän pääsee vierailemaan aluejohtajan luona. Siellä hän näkee faxin, jossa pyydetään hänen poikansa Philipin likvidointia. Tästä saa alkunsa tapahtumien ketju, joka lopulta muuttuu Markin yritykseksi estää Saksaa pääsemästä valtaan. Siinä onkin pikku ongelma: temppuun vaaditaan aikakone, jottei Saksa saa keksittyä atomipommia ennen Yhdysvaltoja ja näin voitettua toista maailmansotaa.

Tarinan taikaa

Kronologin vahvin puoli on ehdottomasti sen juoni, sillä se onnistuu olemaan sekä kiehtova tieteistarina että karmiva kuvaus mahdollisesta nykypäivästä ja tulevaisuudesta. Juonen alkuasetelmana toimiva natsi-Saksan maailmanvalta on mielenkiintoinen ja hieman pelottavakin ajatus siitä, miten asiat saattaisivat olla. Peli on täynnä yksityiskohtia, jotka tarkentavat sen maailmankuvaa ja samalla tiivistävät pelaajan mielekiintoa. Kirjoittajat ovat mielenkiintoisesti onnistuneet yhdistämään tulevaisuutta ja menneisyyttä muodostaakseen kuvan natsien valtakunnasta.

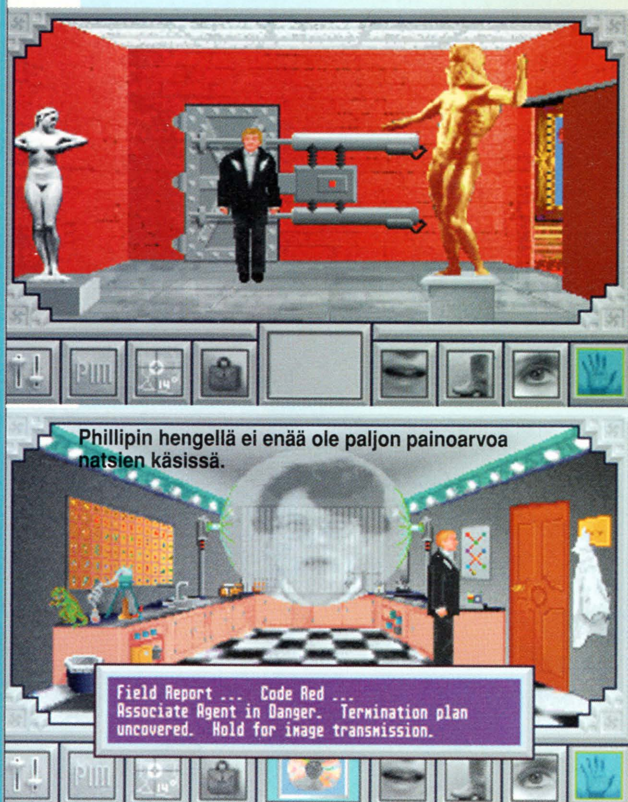
Vaikka peli sijoittuukin 26 vuotta tulevaisuuteen, muistuttaa maailma silti yleisilmeeltään meidänkin jo taaksemme jättämää 70-lukua. Tietysti maailmassa on tapahtunut jonkinlaista teknistä edistystäkin, kuten lentävät autot tai syväjäädytyksen onnistuminen.

No miten Saksa voitti? Saksalainen tiedemies varasti sattumalta luokseen osuneen aikakoneen, jonka avulla hän pääsi menneisyyteen ennen pommin keksimistä ja kertoi rakentamisen salaisuudet nuoremmalle itselleen. Kyllä aikamatkailu on kaikkien kunnon scifi-juttujen suola ja sokeri.

Tämän hyvin kirjoitetun pelin erikoisuus on myös normaalista poikkeava sankarivalinta, sillä Mark Hoffmann on yli viisikymppinen tapansa hallitseva herrasmies. Valinta osoittaa tavallaan rohkeaa suhtautumista aiheeseen, sillä moiseen henkilöön tuntuu aluksi olevan hieman hankala mukautua. "Olenko TUO minä!" kuulin itsenikin aluksi sanovan. Toisaalta peliin ei muunlainen hahmo olisi sopinutkaan, sillä kypsä juoni vaatii kypsän sankarin.

Käpyttelyongelmia

Jos riittää Kronologin juonessa kehumista, niin samaa ei valitettavasti voi sanoa seikkailun käyttämästä systeemistä. Pelin ohjastelu on toteutettu ruudun alalaidasta löytyvillä ikoneilla, joita saa plarattua läpi myös hiiren oikenpuoleista namiskaa näppäilemällä. Valittavissa ovat lisäksi inventaario, lyhyt informaatioruutu kulloisestakin ympäristöstä ja linkki Markin yksi-



Phillipin hengellä ei enää ole paljon painoarvoa natsien käsissä.

tyiseen taskutietokoneeseen. Kuulostaa tutulta, mutta pahin shokki onkin vasta tulossa. Pelaajan täytyy nimittäin itse aina ohjata Mark haluaamaansa paikkaan, sillä kone ei tee tippaakaan töitä homman helpottamiseksi. Jos pelaaja haluaa esimerkiksi avata oven, täytyy hänen ensin kävelyttää Mark nenä kiinni oveen ja vasta sitten kurottautua raottamaan ovea.

Tällaisena tämä systeemin muinaisjäänne olisi vielä siedettävä, mutta kun se Markin ohjaaminen on niin jumalattoman takkuista. Sankari ei suostu kävelemään kuin suorissa linjoissa, minkä takia etenkin syvyyssuunnassa liikkuminen on todella työn ja tuskan takana. Aina välillä Hoffa juuttuu ruudun etualalle niin pahasti, että tallennuksen lataus on ainoa pelastuskeino.

Graafisestikaan ei Kronolog turhia loista. Kautta linjan taustat ovat melko vaatimattoman oloisia, eikä auta kuin ihmetellä, mihin kaikki VGA:n 256 väriä on onnistuttu hukkaamaan. Erityisesti paikkoja vaihdettaessa silloin tällöin ilmestyvät välikuvat tuntuvat vähintäänkin amatöörimäisiltä töherryksiltä. Aivan lopussa peli saa yllättäen piristysruiskeen taustoihinsa, kun ne hukatut väritkin tuntuvat äkkiä löytyvän.

Parasta graafista antia ovat videolta mustavalkoisena digitoidut pätkät, kuten hahmojen suurikokoiset kasvot keskustellessa. Myös hahmot paljastuvat lähelle tullessaan videolta siepatuiksi, tällä kertaa tosin väreissä. Yleisesti ottaen pelin graafinen tarjonta jättää kuitenkin itsestään hätäisesti ja hutiloidusti tehdyt kuvan.

Natsi-Saksan maailmanvalloituksen estämistä ryyditetään myös kuunneltavalla audiopuolella. Musiikista ei tosin ole paljon sanomista, sillä sitä on todella vähän ja sekin on keskitetty paikasta toiseen siirtymisiin. Silloin kun sitä kuulee, musiikki on kuunneltavaa, muttei mitenkään juhlimisen arvoista.

Efektipuolellakaan ei runsaudella juhlita. Varsinaiset efektit rajoittuvat lähinnä ovien avautumisiin, mutta positiivisena puolena kaikki pelin keskustelut ovat myös kuultavissa. Digitoinnin taso tosin jättää sekin toivomisen varaa, mutta puheet ovat silti tyylikkään karismaattisesti toteutettuja ja luovat peliin sitä kaivattua lisäpotkua.



Kaiken pahan alku ja juuri.



Natsien aikamatkaajat koolla.



Maailma vuonna 2020.

Ei paluuta

Muuten tunnelmallisen seikkailun ongelmapuoli tuntuu melko kinkkiseltä, etenkin aikakoneen koodin hankkiminen ei ole maailman helpoimpia tehtäviä. (Suurin) osa vaikeudesta menee kuitenkin heikosti toimivan systeemin tiliin, sillä on vaikea muistaa, että täytyy seistä haluamansa esineen vieressä. Tämä saattaa hyydyttää pelaajan paikoilleen pitemmäksikin aikaa, sillä peli ei aina jaksa pyytää sankaria astelemaan lähemmäs. Monen tunnin sitkeän tahmaamisen jälkeen on melko turhauttavaa huomata, että kaikki olikin kiinni muutamasta astumattomasta metristä sankarin ja vastapuolen välillä.

Kun hommaan vihdoin tottuu, alkaa peli sujua sutjakammin. Silloin tällöin eteen tulee joitakin todella rasittavia pikseliongelmia, joissa eteneminen on valehtelematta muutamasta pikselistä kiinni. Kautta linjan peli vaatiikin tarkkaa hiirikättä, mutta todella ärsyttäviä kohtia on onneksi vain muutama.

Pelin vapautta on myös uhrattu juonen kustannuksella, sillä Kronologin tapahtumat soljuvat tiukasti ennakkoon määrätyssä tahdissa. Pienintäkään virhemahdollisuutta ei ole, kun vanhaan jo taakse jätettyyn paikkaan ei voi palata hakemaan jotain mahdollisesti unohtunutta esinettä. Ongelmaa pahentaa täyttyvä inventaario, josta aina välillä täytyy heittää jotain pois.

Tiheää tallentamista tarvitaan myös pelin tiuhojen äkkikuolemien takia, sillä aina tasaisin väliajoin Mark onnistuu pääsemään hengestään, ilman varoituksen sanoja tilanteen mahdollisesta vaarallisuudesta.

Viilaamisen varaa

Natsivalta ei ole ainakaan bugeja kukistanut, vaan muutama mainitsemisen arvoinen yksilö on livahtanut lopulliseen tuotteeseen. Aina välillä (onneksi melko harvoin) peli onnistuu sekoamaan tallennusvaiheessa ja heittää pelaajan takaisin systeemiin. On tuurista kiinni, ilmestyikö tallennus levylle vai ei. Toinen ötökkä ilmenee Hoffan kävällessä ruudusta toiseen aivan kuvan etureunaa pitkin. Tällöin tuntuu kuin mies tarttuisi kuvan reunaan ja vetäisi sen mukanaan, eli grafiikka sekoaa tyystin.

Pelisession vihdoin päätyttyä Kronolog jättää itsestään ristiriitaisen mielikuvan. Loistava juoni on kiinnostava ja mukaansatempaava, mutta homma onnistutaan tehokkaasti tuhoamaan heikolla toteutuksella. Jos ulosanti olisi toteutettu taitavammin ja systeemipuolta viilattu rankalla kädellä eivät huippupisteet olisi kaukana. Nykyisellään Kronolog on peli, joka palkitsee kovanahkaisen yrittäjän hienolla juonella.

Tapio Salminen

Castleworks Gameware/Merit Software
PC
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib (Gold), PAS(16), Sound Blaster (Pro), Covox Sound Master, Covox Speech Thing, Digispeech, Disney Sound Source, Echo PC II, Lantastic Speech, Roland
Ohjaus: H
Kiintolevytila: 25 Mt
Muuta: 386, 2 Mt RAM
Testattu: 486/66 8 Mt SB Roland

P.S. Kronolog leviää Euroopassa Cyberdreamsin kautta nimellä Red Hell.

Toteutus
Loistava juoni heikolla grafiikalla ja vähäisillä äänillä. Kivikautinen kontrollisysteemi.

Kynnys
Pitkällä pinnalla siunatut kestävät helpommin.

Yhteenveto
Kiehtova juoni on lahjakkaasti onnistuttu latistamaan heikon toteutuksen alle.

Seikkailupeli

78

CANNON FODDER

Sotilaat rentoutuvat lumikelkkahyppelyllä.

Pikkusotilaat pinteessä

● ● O Tempora, o mores: pulavuosina pikkusotilasleikkeihin vaadittiin valikoima Airfixin tuotteita, megatavun mielikuvitus ja rutkasti kumilenkkejä. Sensible Softwaren Cannon Fodder tarjoaa sotaleikit siististi tietokoneversiona.

Cannon Fodder on ultrakevyen strategian ja suoran toiminnan yhdistelmä, jossa hieman Syndicaten tyyliin kontrolloidaan hiirellä ryhmää sotilaita ja yritetään suorittaa 24 nykyaikaan sijoittuvaa tehtävää. Mukana on "tapa kaikki viholliset ja tuhoa kaikki rakennukset" -hupailujen lisäksi muun muassa panttivankien vapauttamista, siviilien suojelua ja vihollisjohtajan sieppaamista.

Pikselimiehiä ei ohjata suoraan, vaan heille näytetään hiirellä, mihin pitää kävellä, jonka jälkeen he esteistä välittämättä alkavat marssia pistettä kohti, kaikkien taiteen sääntöjen vastaisesti maastoon juuttuen. Talsimisen lisäksi soltut osaavat uida, kahlata, heitellä kranaatteja, ampua singolla, ohjata koptereita ja maakulkuneuvoja sekä käyttää tykkejä. Tykit ovat siitä hauskoja, että niillä saa säleiksi pahemmankin bunkkerin. Huonona puolena ne (kuten kaikki muukin pelissä) hajoavat vihollisen sinkokeskityksessä alle kahden sekunnin.

Joukon voi jakaa haluamallaan tavalla, eli yhden miehen kommandoiskut ovat mahdollisia ja usein myös välttämättömiä. Ne yksiköt, joita ei kontrolloida, kyykistelevät paikoillaan ampuen kaikkea liikkuvaa. Esimerkiksi vesistöjä ylitettäessä voi uittaa yhden miehen kerrallaan toiselle rannalle muiden antaessa tulitukea.

Jokainen tehtävä on jaettu enintään kuuteen vaiheeseen, jotka täytyy, samoin kuin itse tehtävät, selvittää ennaltamäärätyssä järjestyksessä. Hengissä selvinneiden sotilasarvo nousee aina tehtävän lopussa sen mukaan, monessako vaiheessa kyseinen sotilas oli mukana. Kuolleiden tilalle ilmestyy seuraavan vaiheen alussa märkäkorvaalokkaita, ja kolmen tehtävän välein myös taisteluun osallistumattomien sotilasarvoa korotetaan. Ensimmäiset tehtävät ovat lähinnä lämmittelyä, mutta jo seiskatehtävän kohdalla vaikeustaso nousee jyrkästi ja matkaan saa varata reilusti ruumissäkkejä.

Sotilasarvolla ei ole taistelutehon kannalta mitään merkitystä, vaan yksi osuma on tappava, oli kyseessä millainen veteraani tahansa. Mutta ainahan kokeneita sotilaitansa yrittää pitää hengissä paljon motivoidummin kuin keskivertotykinruokaa. Hautakiven koko määräytyy luonnollisesti sotilasarvon mukaan.



Kartan kuvaaman alueen valloittaminen vei kaksi päivää. Ideana on päästä keskellä olevalle tykille vihollismassojen läpi, mutta sitä ennen ympäristössä olevat 10 sinkomiestä täytyy tiputtaa. Ja ruumista tuli.



Ekologisesti arveluttavaa toimintaa.



Mahtoiko hän saada edes viimeistä toivomusta?

Pelialueet ovat muutaman kuvaruudun kokoisia, ja niiden tarkka tuntemus on välttämätöntä, etteivät pikkumiehet joutuisi heti lähikontaktiin matojen kanssa. Koska pelitilanteen voi tallentaa tai ladata ainoastaan tehtävien välillä, suoritettavan tehtävän kaikki vaiheet täytyvät olla hyvin hallussa ennen kuin nappisuoritus on mahdollinen. Hieman tyhmää, koska nyt samoja kenttiä tulee kelattua turhan usein ja tehtävien vaikeutuessa on pelaajan henkinen tasapaino muisto vain.

Grafiikasta ei voi sanoa mitään pahaa, sillä se on selkeää, kaunista ja loistavasti animoitua – vaikka tämähän ei tule yllätyksenä. Sensible Software taitaa pitää pienistä spriteistä, sillä tämä on jo heidän kolmas pelinsä, jonka pääosassa hilluu lauma pikku-ukkoja. Aikaisemmat kaksi ovat klassiset Mega-lo-Mania ja Sensible Soccer.

Äänet koostuvat pääasiassa aseiden paukkeesta ja sotilaiden tuskanhuudoista, mutta taustalla kuuluu koko ajan myös tuulen vinkunaa, viidakkoääniä, eläinten ääntelyä ja muuta tunnelmaa kohottavaa. Alkumusiikki on hyvä tietokoneversio oikeasta kappaleesta ja noudattaa pelin teemaa "sota ei ole koskaan ollut yhtä hauskaa."

Ainoat negatiiviset huomautukset kohdistuvat pelin tekniikkapuoleen. Pikkubugeja oli havaittavissa silloin tällöin, kiintolevylle peliä ei saa ja yli megan muistia se ei hyödynnä millään tavalla. Eihän Cannon Fodder kauaa lataile, mutta kuitenkin, vuosi ON kalenterini mukaan 1994...

Vaikka Cannon Fodder voi

vaikuttaa sairaalta triumfilta väkivallalle, ei se käytännössä ole sitä. Kyllä, ruudulla kuolee kasapäin huutavia ja paljon punaista väriä roiskuttavia ihmisiä, mutta grafiikan pieni koko ja tietty sarjakuvamaisuus tekee lopputuloksesta lähinnä koomisen, toisin kuin Syndicatessa, jossa grafiikka on kovasti realistista. Kukaan "normaalin" huumorintajun omaava ei voi olla huvittumatta tavasta, jolla ruumiit sinkoilevat kymmeniä metrejä ja juoksuhiekkaan uppoavat miehet seisovat asennossa käsi lipassa. Toivottavasti PAAF (Parents Against Anything Fun) ei ikinä ota tietokonepelejä hampaisiinsa.

Jos pitää taitoa vaativista sotapeleistä, niin tässä olisi ensiluokkainen sellainen ihanan sensimäisesti toteutettuna. Samanlaista onnistumisen iloa vaikean kentän läpipääsyn jälkeen en muista kohdanneeni sitten alkuperäisen Lemmingsin.

Kimmo Veijalainen

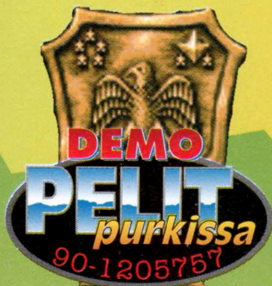
Virgin

Amiga (kaikki mallit, A3000/A4000 ei mainintaa)

Tukee yhtä lisälevyasemaa, ei installoitavissa kiintolevylle.

Ohjaus: H

Testattu: A500



Toteutus

Kaikin puolin erinomainen lukuunottamatta uudempien Amigoiden täydellistä unohtamista.

Kynnys

Hiiri käteen ja menoksi.

Yhteenveto

Sopii kaikenikäisille ja -kokoisille ja on valtavan addiktiivinen. Pelikauppaan poistu!

Taktinen toimintapeli



91

Winter Olympics Lillehammer '94



Lillehammer'94 ©®

Joihinkin asioihin voi vielä luottaa: Olympialaisia ja muita suuria urheilujuhlia edeltää aina U.S. Goldin kisapaketti. Laatu on vaihdellut, tuliko tällä kertaa kultamitalin arvoinen suoritus vai luokaton rävellys?

Tuttuja ja turvallisia latuja ainakin kuljetaan. Kysymyksessä on nimittäin takavuosien tyyliin kokoelma lajeja minipeleinä.

Urheilulajit on jaettu viiteen ryhmään. Erillisiä lajeja on enemmän, mutta ennen kisoja täytyy jokaisesta ryhmästä valita yksi laji. Kisat voidaan käydä läpi myös vapaasti kaikkia lajeja sekoittaen tai pelkästään yksittäistä lajia harjoitellen. Pelaajia voi olla yhdestä neljään ja tietokone on mukana kilpailuttamassa. Olin muuten melkein varma, että taas Suomi on jätetty pois kisoista, mutta olihan siellä siniristilippukin valittavana.

Alppihiihdoista mukana on pujottelut, super-G ja syöksylasku. Kuvakulma on suoraan laskettelijan takaa. Erittäin simppelisti toteutettu ohjaus, eivätkä radat ainakaan mutkaisia ole.

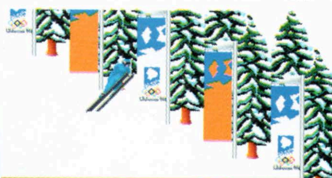
Suomalaisten lempilaji, mäkihyppy, on mukana sekä isona että pienenä mäkenä. Hyppyä katsotaan yläviistosta, ja idea on pitää sukset mahdollisimman suorassa hyppyrille laskettaessa. Ilmalennon aikana asento on pidettävä suorasuuntaisena sekä lopuksi tulla alas oikealla hetkellä. Tässä on jo hieman ajatustakin mukana.

Kelkkailemaan pääsee joko ohjaskelkalla tai useamman istuttavalla rattikelkalla. Alussa vetkutetaan ilotikulla mahdollisimman kova vauhdinotto ja itse laskussa siirrytään katsomaan ränniä kelkkailijan kuvakulmasta. Oikein siistiä vektorigrafiikkaa, tosin rännissä ei ole muuta tekemistä kuin kääntää tikkua kelkan ohjaajan osoittamaan suuntaan.

Pikaluistelua katsotaan hallin katosta. Matkoja on useampi ja kaikissa homma sujuu rytmikkäästi tikkua vatkaamalla ja pitämällä huoli siitä, etteivät mutkat mene pitkiksi. Luistelu on ainoa laji, jossa kaksi pelaajaa voi ottaa mittaa toisistaan samanaikaisesti.

Ampumahiihto on kirjaimellisesti täytelaji. Kaikkien muiden lajien välissä hiihdetään lyhyt osuus ja ammutaan sarja. Itse hiihto käy jälleen tikkua vispaamalla ja ammunnan hankaluutta on kuvattu turhauttavasti tärisevällä tähtäimellä. Laji toimii sikäli, että kisapaineita voi joka välissä purkaa kurittamalla ilotikkua. Minua moinen vetkutus tympi pahemman kerran.

CD-ROM-versio Lillehammerista on itse asiassa yllättävän tuhti paketti. Paketin sisältä löytyy kaksi CD-levyä, joista itse peli vie vain murto-osan ja on täsmälleen sama kuin levykkeillä toimitettava versio. Bonuksena mukana on tietokanta, jolla esitellään talvikisojen lajeja, Norjan historiaa, kisapaikkoja sekä parhaita paloja menneistä talviolympialaisista.











Tietopakettia on ryyditetty runsaalla kuvituksella, puhutuilla selostuksilla sekä videopätkillä. Mikään urheilutietäjän lähdeteos tämä ei ole, mutta tavalliselle penkkiurheilijalle mukana on paljon mielenkiintoista asiaa viihdyttävästi esitettynä.

Nopean CD-ROM-aseman omistajat pääsevät nauttimaan tuplasti tarkemmasta grafiikasta, sillä mukana on erilliset versiot sekä tavalliselle että tuplanopeuksiselle CD-ROM-asemalle.

Tekijät ovat todella panostaneet pelin ulkoasuun. Joka välissä komistaa ruutua tyylikkäitä valokuvia oikeista kisoista, eikä itse pelikään ole hullumman näköinen. Positiivisena yllätyksenä peli on todellinen kielinero. Eurooppalaisten valtakielien lisäksi peli osaa norjaa, ruotsia ja muita harvinaisempia kieliä. Penkkiurheilua päälajinaan harrastaville erillinen tietopaketti varmasti lisää myös kokonaisuuden arvoa.

Varsinainen toiminta on kuitenkin kummallisen aneemista: jokainen laji käydään läpi hieman puolihuolimattoman oloisesti. Vaihtelevammat lajit ja monipuolisuus etenkin ohjaukseen tekisivät terää. Yksinpelinä näitä kekrejä ei paria kertaa enempää jaksa, sopivalla porukalla peli muuttuu paljon lystikkäämmäksi kun kavereiden päihittäminen on pääasia. Siihen tällaiset pelit kai on tarkoitettukin.

Kaj Laaksonen

U.S. Gold

PC CD-ROM

Näyttö: VGA

Ääni: Sound Blaster, Adlib, Roland LAPC-1

Ohjaus: N, J

Kiintolevytila: 190 kt

Testattu: 486DX2/66, SB, CD-ROM 150 kt/s

Toteutus

Siistejä valokuvia eikä pelikään hölmöltä näytä. Äänimaisema on täysin mitäänsanomaton.

Kynnys

Lajit on tehty vähän turhankin yksinkertaisesti. Monessa lajissa pääidea on ilotikun vatkaamisessa.

Yhteenveto

Kertakäyttöistä kimppakivaa kisakuumetta vielä poteville.

Urheilupeli



Ilotikun tuhojuhla

SimCity 2000™



●● Jokainenhan kaupunkia kaljatuopin äärestä osaa johtaa paremmin kuin nykyiset herrat itse, mutta entäs jos suuret sanat joutuu lunastamaan? SimCity 2000, Legendan poika, tarjoaa oivat mahdollisuudet kuivaharjoitteluun.

Asfalttiviidakon kuningas

Jos joku ei sattunut harrastamaan tietokonepelejä silloin, kun dinosaurukset vaelsivat tasangoilla, niin se alkuperäinen SimCity olikin sellainen klassikko, jota jokainen muistelee tipat silmissä. SimCity ei ollut niinkään peli, vaan kaupunginrakentelusimulaatio ilman muita päämääriä kuin pelaajan omat mieltymykset, tyyliin tehdäkö idyllinen pikkukaupunki vaiko saumoistaan rakoileva megapolis. Vanha SimCity törmäsi aika piankin rajoihinsa ja kävi tylsänpuoleiseksi, mutta nyt peruspeli on päivitetty 90-luvun mittoihin.

Ja hämmästykseni onkin tavattoman suuri. Juuri kun aloin tottua siihen, että legendaaristen pelien jatkot eivät nouse edeltäjiensä tasolle, SimCity 2000 onnistuu toteuttamaan siihen kohdistuneet odotukset, ja se ei ole vähän se.


Avaaruushirviö hyökkää Hollywoodiin.



Nirvipoliksen rantaa tuulivoimalakomplekseineen.

Kaupungin synty

Vanhaa SimCittaria odottaa joukko miellyttäviä yllätyksiä. Hyvästi lättänä maasto! On laaksoa, kukkulaa ja vettä rantaa rakkaampaa 32:lla korkeustasolla. Ennen varsinaista kaupunginrakentelua voi leikkiä pienehköä jumalaa ja muokata maastoa haluamakseen vuoria tasoittaen, järviä rakentaen ja vaikka metsiä lisäten. Maastonrakentelussa lienee bugi: jokityökalun tekemiä vesistöjä ei välttämättä itse pelissä vedeksi ymmärretä, sillä yrittäessäni rakentaa putouksiin vesivoimaloita ohjelma ei suostunut yhteisyöhön, vaan väitti että ne ovat puhdasta maata. Oma kaupunki ei myöskään enää ole yksin, vaan sillä on naapureita, joista ei juuri muuta hyötyä tosin ole kuin vertailukohdan tarjoaminen.

Ensimmäinen tehtävä on kaavoittaa kaupunkia tuleville kansalaisille. Kolme tärkeintä vyöhykettä ovat asuinalueet, teollisuusalueet ja kaupalliset alueet. Vanhasta SimCitystä poiketen ne eivät koostu vakiokokoisista neliöistä, vaan ne voi maalata haluamansa näköisiksi ja kokoisiksi. Vyöhykkeet voi määritellä joko kevyiksi tai raskaiksi, esimerkiksi kevyelle asuma-alueelle nousee pikku rivitaloja, raskaalle kerrostaloja. SimNoviiseille tiedoksi, että kaavoitetuille alueille nousee taloja vain, jos niille on kulkuyhteys ja ne ovat sopivan matkan päässä sekä työpaikoista että palveluista.

Alustavan kaavoituksen jälkeen rakennetaan teitä ja rautateitä, jotta ihmiset pääsevät liikkumaan töihin ja takaisin. Ajan kuluessa ilmestyy valittavaksi loputkin joukkoliikenteen variaatiot, kuten metrojärjestelmä ja moottoritiet. Enää ei puutukaan kuin voimala ja sähkölinjat, joi-

den asennuksen jälkeen kaupungissa alkaa näkyä elämää.

Rakentaessaan taloja ihmiset rakentavat niihin vesiputketkin, mutta pormestarin vastuulla on vesipumppujen ja -tornien lisäksi vetää sellaiset putket, että kraanoista valuu muutakin kuin hiekkaa. Nopeasti ihmiset alkavat vaatia sellaisia palveluita kuin poliisi- ja palolaitoksia, kouluja, sairaaloita ja vapaa-ajanviettopaikkoja tyyliin stadionit, eläintarhat, puistot sun muut. Ja siinä sitä kaupungintynkä aloittaakin matkansa mahdolliseksi suurkaupungiksi.

Sen enempää yksityiskohtiin paneutumatta jokaisen menuvalinnan alta löytyy tukku lisäoptioita ja rakennettavaa on paljon, joten oman kaupungin suunnittelu on mahdollista entistäkin tarkemmalla tasolla. En ole pystynyt keksimään, mikä olennainen rakennus tai toiminto pelistä puuttuisi, mukana on jopa arcoja, valtavia kaupunki-kaupungin-sisällä -komplekseja.

Viinasen malliin

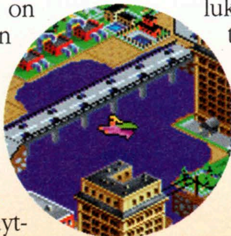
Mikään ei tietysti ole ilmaista, ja rakentaminen vaatii rahaa. Helpoimmalla vaikeustasolla kaupunginrakennus alkaa 20 000 dollarin budjetilla, vaikeimmalla 10 000 velkarahalla, jonka korkojenkin maksu vaatii pikkukaupungin budjetilta paljon, yleensä liikaa.

Rahaa tietysti saa verotuksella. Liian kireä verotus luonnollisesti tukehduttaa kaupungin kasvun, mikä yksinkertainen asia ei liene tuttua keskiverrolle suomalaispoliitikolle. Kaikkia kolmea pääryhmää (ihmiset, kauppa, teollisuus) voi verottaa yksilöllisellä veroprosentilla, teollisuutta jopa teollisuusaloittain.

Bujettimenusta löytyy mahdollisuus kuluttaa rahaa myös huumeenvastaisiin kampanjoihin, pistää rahaa teollisuuden tai turistien houkuttelemiseen, rahoittaa vapaapalokuntia tai jopa järjestää karnevaaleja, sekä muihin vastaaviin ohjelmiin. Lisärahaa voi kerätä parkkisakoilla, uhkapelin sallimisella tai tulo- ja lvv-veron määrämisellä. Pormestari voi ottaa lainaakin, joskin se on ratkaisu, jota todella kannattaa miettiä ja pitkään.

Graafisia käppyröitäkään ei ole unohdettu, ja tilastofiili voi vaikka ihastella väestönsä jakautumista ikäryhmittäin, heidän koulutustaan ja odotettavissa olevaa elinikäänsä. Pikku kartalle saa esityksen pahimmista rikollispesäkkeistä, saastepaikoista ja muista tiedoista. Kaupungissa ilmestyvät sanomalehdet kertovat tärkeistä edistysaskeleista, yleisestä tyytyväisyydestä ja ongelmista.

Tärkein rahareikä on voimalaitos, jonka käyttöikä on vain 50 vuotta, joten kannattaa pitää huoli, että rahaa löytyy kun laitos kosahtaa.



Katastrofi iskee

Ja juuri kun kaikki näyttää menevän hyvin, iskee katastrofi. Ydinvoimala räjähtää, tulee maanjäristys, tulva, tornado, hurrikaani, avaruushirviö, lentokone syöksyy keskustaan, asukkaat mellakoivat, tulivuori purkautuu tai Onnenpyörä alkaa tulla joka päivä. Palokunnissa pihistäneelle voi tulla itku.

Uutuutena tulipalot sammutetaan itse siirtämällä palokuntia palopesäkkeiden viereen. Aikakin siirtyy hidastukseen, joten vanhasta SimCitystä tutut vuosikymmeniä kestävät tulipalot ovat nyt historiaa. Poliiseja taas voi käyttää mellakoiden tukahduttamiseen, ja yhdessä kelpo virkamiesarmeija osaa rakentaa vaikka tulvamuureja, kun meno yltyy kosteaksi.

Hyvin asukkaat katastrofit kestävät. Kaksi ydinvoimalakosahdusta kahdenkymmenen vuoden sisällä ja radioaktiivisen jätteen täyttämä ympäristö ei paljon Nikopoliksen asukkaita häirinnyt. Kun tuhot oli korjattu, elämä jatkui entiseen malliin. New Nikosta lanasi puolet hurrikaani, mutta parissa vuodessa katastrofista ei ollut enää jälkeäkään.

Katastrofit saa halutessaan kokonaan pois, tai kaupungin alkaessa tympiä voi niitä käynnistää itsekin, mikäli haluaa naureskella nurkuvien asukkaiden tulipalojen kouriin joutumiselle.

Nuo pienet miehet pienissä taloissaan

SimCity 2000 pyörii Super-VGA-tilassa, ja 256-värinen grafiikka kiitettävällä 640 x 480 -resoluutiolla on näyttävää. Mukana tulee mittava valikoima VESA-ajureita osapuilleen kaikille näyttökorteille. Haittapuolena on tietysti se, että konehuoneesta täytyy löytyä muskelia Super-VGA-kaupungin pyörittämiseen, varsinkin kun itse ohjelmakin murskaa aikalailla numeroita.

Graafisesti SimCity 2000 loistaa. Rakennuksia edeltävät pikku rakennustyömaat, ja geneeristen rakennusten asemasta ruudulta löytyy pikku bensa-asemia, elokuvateattereita, luksusasuntoja, tunnistettavia tehtaita ja niin edelleen. Digitoituja ääniefektejä on käytetty ihan hyvin, muun muassa julkisilla rakennuksilla on omat efektinsä.

Niin kutsuttua huumoriakaan ei SimCitystä ole unohdettu. Captain Hero saattaa ilmestyä auttamaan onnettomuuden sattuessa ja tarkka pelaaja saattaa löytää jopa Loch Nessin hirviön. Lisäksi naputtelemalla nelikirjaimisia koodeja saa aikaan hauskoja efektejä (pari toimivaa: PORN ja FUND, myös JOKEn väitetään tekevän jotain, joskaan en pysty sitä kokemuksesta vahvistamaan).

Tärkeintä ei ole päämäärä, vaan kasvu

SimCity 2000:ssa on sen verran mietittävää ja tehtävää, että pitkästymiskynnys on huomattavasti edeltäjää korkeammalla. Tosin se suurin perusvika säilyy edelleenkin: SmiCity 2000 ei ole varsinaisesti peli, vaan ohjelmalelu, kuten Maxis on Sim-sarjaansa luonnehtinutkin. Kaupunki vain kasvaa ja kehittyy, mutta mitään varsinaista päämäärää ei ole. Peliin olisi voinut vaikka lisätä pormestarinvaalit, jolloin tyytymättömät kaupunkilaiset kengittäisivät kehnon johtajan.

Muita varsinaisia puutteita en pystynyt keksimään. SimCity 2000 astuu tyylikkäästi isänsä kenkiin ottaakseen paikkansa peliklassikoiden hallissa.

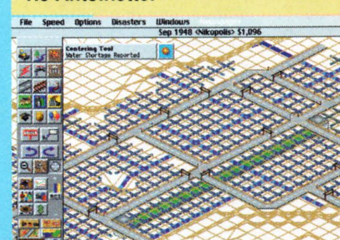
Nnirvi

Maxis
PC (DOS, Windows), Mac
Näyttö: Super-VGA
Ääni: Adlib (Gold), Sound Blaster (16), PAS (16), Roland (MT-32/ LAPC-1, SCC-1), General Midi
Ohjaus: H
Kiintolevytila: 4 Mt
Muuta: vaatii 386, 4 Mt RAM
Testattu: 486/50, SB/GM





Osa kaupungista on ilman vettä. "Juokoon limpparia", sanoisi Marie Antoinette.



Vesijohtojen ja maanalaisten rakentamisten helpottaa maanalainen näkymä.

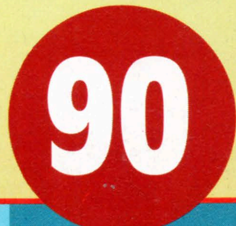
Toteutus
Erinomaisen näköinen ja kuuloinen, sujuva käyttöliittymä.

Kynnys
Ilman manuaaliakin pärjää, tiettyyn rajaan asti.

Yhteenveto
Klassinen peli entistä ehompana.

Kaupunkisimulaatio









CRITICAL PATH







Kamerana kummitustalossa

Tyypillinen vain CD-ROMille tehty peli on yleensä kaunis katsella ja kuunnella, muttei paljon muuta. Critical Path ei pahemmin normista poikkea, mutta onpa ainakin erittäin kaunis ja kuunneltava.

Kolmas maailmansota tuli ja meni. Vajaat kymmenen prosenttia silloisesta populaatiosta selvisi kuitenkin hengissä, joskin ympäristö on vähän elinkelvotonta. Ydiniskuilta säästyneillä syrjäisillä alueilla on kuitenkin yhä elämän mahdollisuuksia, ja henkiinjääneet ovatkin alkaneet hakeutua näille alueille.

Myös sotimiseen kasvanut Kat tovereineen on päättänyt kokeilla onneaan. Lastattuaan kopterinsa joukko suunnistaa lähimpään turvapaikkaan, mutta matkalla toiseen koptereista iskee tekninen häiriö. Valinnan varaa ei ole: risa kopteri laskeutuu läheisellä saarella sijaitsevan rakennuksen katolle, ja Kat aikoo lähteä noutamaan varaosia. Ilman varoitusta saarelta kuitenkin ammutaan ilmatorjuntaohjus ja ehjä kopteri putoaa rymisten saarelle. Toinen kopterin lentäjistä, niin kutsuttu "pelaaja", onnistuu karkaamaan esiin syöksyviltä mutanteilta ja pääsee turvaan läheiseen kontrollikeskukseen. Myös Kat onnistuu säilymään ehjänä, mutta hänen ainoa toivonsa pelastumisesta on löytää tiensä tehtaan katolle jääneelle kopterille. Ja vastuu tästä on...

Sormenpäiden varassa

Critical Pathissa pelaaja tekee samaa niin ruudun ulko- kuin sisäpuolellakin, eli kyttää monitoria ja painaa nappuloita. Seikkailusta huolehtii Kat.

Keskuksestaan pelaaja voi seurata Katin liikkeitä tämän mukanaan kantaman kamera- ja kommunikointisysteemin kautta ja niiden välityksellä antaa Katille ohjeita auttaakseen hänet vaarallisten paikkojen ja tilanteiden ohi. Reitti kopterille kulkee läpi rakennuksen, joka on täynnä ansoja ja paikan valtiaan, hullun kenraali Minhin avustajia. Pahemmanlaatuisesta vainoharhaisuudesta kärsivä Minh on täyttänyt asuntonsa erilaisilla kontrollihuoneesta laukaistavilla aseilla.

Kommunikointi on melko rajattua: pelaaja voi vastailla muutamiin Katin kysymyksiin, tarpeen tullen varoittaa häntä nurkan takana odottavasta vaarasta ja tarvittaessa sankarittarelle voi myös antaa suunnistusohjeita pöydällä olevan nuoliviirin avulla. Tärkein komentohuoneen osa on ehdottomasti Minhin virittämien ansojen laukaisin. Pöydälle unohtuneesta päiväkirjasta löytyvien koodien avulla pelaaja voi laukaista kulloinkin tarvittavan ansan niin, että Kat pysyy hengissä, muut eivät. Kolmannen komentomahdollisuuden tarjoavat huoneen seinän täyttävät napit, joilla on mahdollista kontrolloida tehtaan eri toimintoja.

Pelin interaktiivinen puoli on kaikesta huolimatta jäänyt harmittavan vähäiseksi. Koska kaikki Katin toiminta on etukäteen videoitua, pelipuoli jää oikeiden namiskojen painamiseen oikeaan aikaan oikeassa paikassa. Katilla on yhdeksän elämää (heh), ja aina pelaajan tehdessä väärän ratkaisun yksi niistä katoaa kuin kyyneleet sateeseen. Pelinä Critical Path tuokin mieleen Dragon's Lairin jatko-osineen, sillä oikea ajoitus ja nappien keksiminen on koko pelin perusta. Onneksi tekemistä on sentään Laireja enemmän, ja pienellä hyväntahtoisuudella peliä voisi kutsua jopa interaktiiviseksi elokuvaksi.

Täysi paletti käytössä

Critical Pathin myyntivalttina toimii sen melko ennennäkemätön grafiikka. Koska peli toimii pelkästään Windowsin kautta, on siihen ollut helppo asentaa tuet ziljoonalle näyttömoodille. Parhaimmalta peli näyttää truecolor-näytönohjaimilla, joilla stillkuvat näkyvät 24-bittisinä ja 16,7 miljoonalla värillä.

Yleisesti peli toimii lähes kaikilla Windows-tarkkuuksilla ja värimäärillä. Varsinainen toimintaikkuna eli video tulee ruutuun



aina saman kokoisena, eivätkä värimäärien vaihtelut vaikuta sen ulkoasuun. Kovalta näyttävät värimäärät asettavat myös käytettävälle koneelle kovat vaatimukset. Jos haluaa nähdä stillit koko komeudessaan, täytyy koneessa olla vähintään kahdeksan megaa muistia ja tietenkin truecolor-ohjain. Neljän megan koneissa stillien värimäärä täytyy pudottaa 16 väriin, mutta sellaisinakin ne ovat katseltavia tarkkuutensa ansiosta.

Itse toiminnan sisältävä video on sekin toteutettu tyylikkäästi. Koko pelin ajan pelaaja saa seurata elokuvaa Katin otteista ja edesottamuksista. Peli on kuvattu mielenkiintoisissa paikoissa, ja tarvittaessa taustat on piirretty trikinomaisesti videokuvaan sekoittaen. Kokonaisuutena grafiikka toimii hienosti, sillä kuvan liikkuminen on todella jouheaa ja kaunista.

Äänipuoli toimii erittäin elokuvamaisesti, sillä kaikki videoon kuuluvat äänet ovat mukana. Kaunista taustamusiikkia kuuluu juuri sopivasti. Elokuvallisesta toteutuksestaan Critical Path ainakin vetää täydet pinnat.

Lyhyestä peli kaunis

Elokuvallisesti peli on todella hieno, mutta valitettavasti itse pelaaminen jää liian vähälle huomiolle. Vaikka pelipuoli koostuukin oikeiden namiskojen painelemisesta, ei peli silti ole turhauttavan vaikea, vaan niin sanotut ongelmat ovat mielenkiintoisia ja ehkä hieman helppojakin. Vaikeampana pelistä tosin olisi saattanut tulla ärsyttävä kertaamalla voittoon-kidutus a la Dragon's Lair. Nyt seikkailusta ainakin nauttii koko pelisession ajan, mutta mukavuudella ja pelin komella ulkomuodolla on hintansa. Juuri kun peliin on todella päässyt sisälle ja tapahtumat alkavat kehittyä, tuleekin vastaan rakennuksen katto ja pelin loppu.

Pitkä Critical Path ei siis ole: itse pelasin sen läpi alle neljässä tunnissa. Lyhyydestään huolimatta Critical Path on viihdyttävä paketti, jonka parissa viihtyy vielä pari seuraavaakin päivää.

Toivottavasti CD-ROM kuitenkin pian astuu ulos "katsele–kuuntele–satunnaisesti jopa pelaa" -formaatistaan,



mutta sitä odottaessa voi pelailla Critical Pathia ja yrittää selvittää, mitä nappia pitää milläkin kertaa painaa. Ja kyllä sillä naapurin nappulankin hiljaiseksi vetää.

Tapio Salminen

Media Vision/Mechadeus
PC CD-ROM
Näyttö: SVGA
Ääni: Kaikki Windows-yhteensopivat digitaalikortit käyvät, esimerkiksi Sound Blaster
Ohjaus: H, N
Kiintolevytila: asennuksesta riippuen 6,3–14,4 Mt
Muuta: 386/33, 4 Mt RAM, Windows 3.1
Testattu: 486/66 Truecolor, 8 Mt, SB, CD-ROM 450 kt/s



Toteutus
Todella kaunista grafiikkaa ja videota toimivalla äänimatolla.

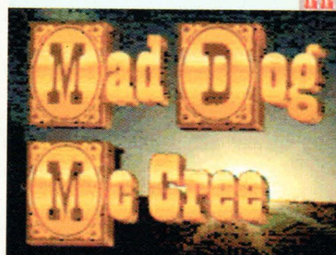
Kynnys
Yrittävä palkitaan.

Yhteenveto
Itse pelaaminen jää aivan liian yksinkertaiseksi nappien paineluksi, mutta hyvä toteutus pitää mielenkiinnon yllä. Lisäpituuskaan ei olisi haitaksi.

Seikkailuelokuva

Pelinä **60**

Lyhytelokuvana **85**





Hyvät, pahat ja rumat

Rosvojoukko ryöstelee rauhaisaa lännenkaupunkia ja terrorisoi asukkaita. Pelaaja on paikalle pölähtänyt muukalainen joka tyhmyyksissään ottaa hommakseen tehdä selvää katalista roistoista aseenaan vain kuudestilaukeava hiiri.

CD-ROM-pelien tulva kasvaa entisestään, tällä kertaa asialla on uusi yrittäjä American Lasergames. Mad Dog on alun perin kolikkopeli, jossa valtavalla näytöllä riehuvia villin lännen sankareita pannaan aisoihin valopistoolin avulla. Pelin tapahtumat on kuvattu valmiiksi CD-levylle ja pelaaja pääsee ammuskelemaan kehnoja näyttelijöitä halvoissa lavasteissa.

Tehtävä jakaantuu kaupungin vapauttamiseen ja rosvojoukon pesäpaikan löytämiseen. Käytännössä toiminta käy niin, että valitaan haluttu kohde, jossa ammutaan pahat pojat ja yritetään olla ampumatta asukkaita. Peli lataa valmiiksi kaksi vaihtoehtoa: joko asukas tai pelaaja kuolee tai ryövärit pääsevät hengestään, jolloin pääsee jatkamaan seuraavaan paikkaan.

Mitään aivotoimintaa peli ei vaadi, riittää että on tarpeeksi nopea hiirikäsi ja hieman refleksejä. Ikään kuin vaihteluksi aina välillä pitää käydä kaksintaistelussa, jossa yllättäen pitää ampua vastustaja. Useimmiten roistot pääsevät ampumaan piilosta ensimmäisellä kerralla, mutta toisella yrittämällä vastustajien sijainnin jo muistaa eikä haastetta ole enää nimeksikään.

Piilopaikkaa etsittäessä pitää valita risteyksissä, meneekö oikealle vai vasemmalle. Väärä valinta aiheuttaa välittömän kuoleman, mutta jälleen toinen kerta toden sanoo. Peli tosin auttaa tässäkin sillä, että ampumalla ruudulla näkyviä pääkalloja tai sylkykuppeja saa ennakkoon ohjeet oikeasta reitistä.

Simppelin toiminnan jotenkuten sietäisi, jos pelissä olisi samaa henkeä kuin hyvissä lännenfilmeissä. Kun CD-ROM-pelistä on kysymys, voisi olettaa, että tarjolla olisi komean elokuvamaista grafiikkaa ja ääntä. Turha toivo, sillä pelaajan aisteja kidutetaan suttuisesti digitoidulla grafiikalla ja lähes olemattomilla äänillä, jotka koostuvat pääosin huonosti kuuluvista puheista ja vaimeista laukauksista. Eräänlaista hilpeyttä aiheuttavat hulppeat kuoliaaksi heittäytymiset, joille jaksaa nauraa tasan yhden kerran.

Onneksi kidutus ei jatku kauan. Peli nimittäin on todella lyhyt. Pelastin kaupungin ja listin rosmot puolessa tunnissa, jonka jälkeen koitin kolmesta vaikeusasteesta vaikeinta. Peli ei sinänsä muuttunut, ainoastaan reaktionopeutta vaadittiin paljon enemmän.

Mad Dog menettelisi valopistoolin ja ison näytön kanssa, sillä hiiri ei oikein tunnu revolverilta, eikä kursorilla napsiminen millään tunnu ampumiselta vaikka kuinka käyttäisi mielikuvitusta. American Lasergames on tehnyt variaatioita samasta ideasta hieman eri aiheilla. Tulevissa peleissä pääsee ampumaan avaruuspiraatteja, terroristeja ja gangstereita. Toivottavasti jatkossa toteutus paranee, koska tällaiseen sekasotkuun harva hairahtuu toistamiseen.

Sopivasti vertailtavana oli pelin 3DO-versio, jossa kuva ja äänen laatu olivat kuin katselisi elokuvaa. Ongelmana oli vain 3DO:n nintendomainen ristiohjain, joka ei sovellu lainkaan tämän tyyppiseen peliin. En usko kuitenkaan, että PC-version tökerö ulkonäkö johtuu vain tekniikasta, paljon parempaa elävää kuvaa on PC CD-ROM-peleissä nähty aikaisemminkin.

Kaj Laaksonen

American Lasergames
PC CD-ROM, 3DO
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster
Ohjaus: H
Testattu: 486DX2/66, SB, CD-ROM 150 kt/s

Toteutus
Suttuisesti digitoitua videokuvaa tuhnuisilla äänillä.

Kynnys
Nopeat refleksit ja tarkka hiirikäsi riittävät.

Yhteenveto
Hyvät lähtivät muihin peleihin, jäljelle jäi vain paljon pahaa ja rumaa.

Ampumapeli

58





●● Niin kuin Piers Anthonyn Xanth-kirjoissaan virittämien sanaleikkien purkaminen ei olisi riittävän vaikeaa. Nyt ne on keksittävä ihan itse.

Sanaleikkejä Piers Anthonyn hengessä

Xanth eli Floridaa hämmentävässä määrin muistuttava maaginen maailma on amerikkalaisen fantasiakirjailijan Piers Anthonyn sepittämistä maailmoista tunnetuin. Ei siis ihme, että Gatewayn ja Homeworldin myötä lisenssiseikkailuihin retkahtanut Legend on ottanut sen uusimmaksi uhrikseen.

Uusi ohjelmarunko

Legendin viime vuosina julkaisemista seikkailuista poiketen Xanthiin on rustattu uusi ohjelmarunko, joka ei enää näytä niin kotitekoiselta kuin edeltäjänsä. Loistokkaalla ulkoasullahan Legend ei ole sekoilujaan koskaan myynyt.

Uuteenkin käyttöliittymään on unohtunut pari kauneusvirhettä. Esimerkiksi näytön alareunaan kootun romuvaraston vieritysnuolet viettelevät pelaajaa painamaan itseään, vaikka tämä itse asiassa yrittää liikkua eteenpäin. Myös ilmansuuntien ja pelaajalle näkyvän kuvan suhdetta joutuu joskus miettimään.

Käskyt annetaan klikkaamalla aluksi tekoon käytettävää esinettä hiirellä, ja jos WWF suo, valitsemalla teonsanana muutamasta näkyviin ilmestyvästä vaihtoehdosta sekä klikkaamalla lopulta itse teon kohdetta. Aina kaikkia kolmea ei toki tarvita, eli pelkkä vakioverbien luettelosta poimittu Look antaa kirjallisen kuvauksen pelaajan kulloisesta asemapaikasta.

Take
Put
Look at
Open
Close
Talk to
Look

Com-Pewter

You stand in the midst of Com-Pewter, the most evil machine in all of Xanth. A platform with a shallow depression containing five small metal tiles lies before you. Gauges, lights, switches, dials, and levers cover the machinery that is visible far into the distance. A closed cylindrical chamber stands on the platform.

WAIT MAP UNDO



Com-Pewter, Xanthin ilkein kone pistää pelaajan koville, etenkin mitä tulee teehen.

Take
Put
Look at
Open
Close
Talk to
Look

You're in a foul-smelling dungeon. Nada Naga is chained to the dungeon wall.

WAIT



Katsoa saa muttei koskea, eikun päin vastoin. Jos pelaaja tunnustaa näkevänsä tässä kuvassa mitään mielenkiintoista, peli on siitä poikki.

```
  * o-o
  | | |
* o-o-o             *
| |                 |
o-o-o-o           o-o
|   |             |
o *-o-o o-o-o o o-o
|   |     |         |
o * o o-o o o-o o-o
| | | | | | | | |
o o o-o o-o o-o o-o
  | |   |   |     |
o o-o o-o-o o-o o-o
|   | | | | | |
o-o-o-o o o-o o-o
| | |   |   | |
o-o o-o X o-o o-o-o
```

Pelissä on yksi sokkelo, jonka setviminen saattaa teettää töitä, semminkin kun demonittarelta saadusta prinsessanpaikantimesta ei ole mitään iloa. Kartassa sokkelon sisäänkäynti on merkitty X-kirjaimella, ja kaikki käymisen arvoiset paikat *:llä. Pikku vinkkinä mainittakoon, että kaikki kytkimet on kytkettävä kahdesti.

Menetelmä help-ottaa peliä melkoisesti. Kun esimerkiksi kaasulampun kuuppa antaa teonsanat Fill, Pour ja Wear, ei pelaajalta vaadita kimmoista mielikuvitusta käyttää kyseistä kupua ämpärinä... Tai no, itse asiassa sitä tarvitaan kyllä ihan toiseen tarkoitukseen, mutta sen paljastaminen olisi helpottanut asioita aivan liikaa.

Käskytysmenetelmä johtaa helposti "Laita aurinko vuorille" -tyylisiin pilanteisiin. Lauseet unohtuvat myös helposti kesken. Pelaaja saa hetken pähkäiltyään uuden idean ja on aloittavinaan uuden käskyn klikkailemisen, mutta muistissa onkin vanhan lauseen alku eli valitusta esineestä tulee vahingossa teon kohde. No, pari ongelmaa ratkesi tällä kurin vahingossa ihan itsestään.

Peli pelissä

Piers Anthony on sanaleikkien ja arvoitusaivoitusten mestari. Nytkin on vaikea sanoa, missä varsinainen peli oikein alkaa. Companions of Xanthin kehyskertomuksena on nimittäin kahden demonin eli X(A/N)thin ja E(A/R)thin välinen peli, jossa kumpikin lähettää pelinappulansa Xanthin maagiseen maailmaan tavoittelemaan nimeltä mainitsematonta palkintoa. Demonien vedon viimaisena panoksena ei ole puolestaan mikään sen vähäpätöisempi asia kuin Xanthin olemassaolo.

Pelaajat toimitetaan Xanthiin, yllätys yllätys, tietokonepelin välityksellä. Ja tämänkin tietokonepelin motiivaattorina on pelaajan lyömä veto, jonka kovapanoksena on pelaajan entinen tyttöystävä. Vedon aiheena on puolestaan se, innostuuko pelejä vierastava pelaaja uudesta Companions of Xanth -pelistä eli ei. Ja jotta homma kävisi vielä sekavammaksi, suurin osa pelissä ratkaistavista ongelmista on itse asiassa pelejä. Huh! Onneksi kumpikin pelaaja saa avukseen xanthilaisen seuralaisen, jonka paikallistuntemuksesta on apua useammankin ongelman ratkaisussa.

Kukat ja jauhot sekaisin

Xanthilaisen magian kantavana voimana ovat erilaiset sanaheikit ja Ana Grammyt. Kasvien ja eläinten nimet voivat olla hyvinkin kirjaimellisia. Esimerkiksi



voita voi hyvällä syyllä etsiä voikukista, eikä kirsikkapommi ole mikään jäätelöannos vaan kirsikan näköinen, hyvin tulenarka hedelmä, jonka syömisellä on odottamattomia sivuvaikutuksia. Kinkkisemmäksi osoittautui jauhojen löytäminen, kunnes alitajunta keksi, että englanniksi kukka ja jauhot ääntyy samalla tavalla. Laavajärvellä majaileva Hot Dog sen sijaan taltutetaan hyvin ladatulla sämpylällä, jonka saa pyytämällä seuralaistaan kokoamaan hiuksensa nutturaksi = bun = sämpylä. Millä kyseinen sämpylä sitten ladataan, on taas aivan toinen tarina.

Companions of Xanthin sanaleikit edellyttävät pelaajalta melkoista kielitaitoa, sillä esimerkiksi erään arvoituksen ratkaisuna on koirarotu, joka löytyi vasta parituhatsivuisesta Websterin sanakirjasta. Anthonyn Xanth-kirjoista on toki apua. Viimeisin toimitetaan myös pelin mukana, eikä pelin sisään rakennettua Xanth-sanastoa eli Com-Pendiumia kannata jättää lukematta.

Eli Xanth-friikeille ja vinoutuneen huumorintajun omaaville sanasepoille Companions of Xanth on omiaan, mutta pelkään muiden jäävän tämän pelin suhteen kylmäksi, vaikka piposta voi toki olla apua.

Kieroutunutta huumorintajua tarvitaan pelin piikitellessä amerikkalaisia moralisteja, jotka ovat pureskelleet Anthonyn tuotantoa terävissä hampaissaan sekä niiden fantastisuuden että pariin teokseen kenties mahdollisesti joskus lipsahtaneen moraalittoman vihjauksen innoittamina. Onpa Anthony ennen läpimurtoaan joutunut elättämään itseään myös fantasiapornolla.

Itse asiassa Xanthin maailma on kuin suoraan moraalinvartijan päiväunesta. Kaikki aikuiset xanthilaiset ovat keskenään salaliitossa lapsiaan vastaan eli Xanthin alle 18-vuotiaalle nuorisolle ei kerrota mitään sellaisen olennon kuin haikaran olemassaolosta saati funktiosta. Jokainen 18 vuotta täyttävä xanthilainen otetaan syntymäpäivänään juhlallisesti salaliiton jäseneksi, jolloin hänelle mm. selviää, mitä kuummaa tarkoitusta varten on luotu outo kapine nimeltä pikkuhousut. Ne kun ovat niin pienet, etteivät mahdu kenenkään jalkaan.

Oiva esimerkki kaksinaisen moraalin voimasta saadaan pelaajan vapauttaessa naispuolisen seuralaisensa kahleista. Tärkeintä on, että pelaaja ei millään muotoa tunnusta joutuvansa edes vahingossa vilkaisemaan alastonta seuralaistaan, vaikka hänen on se pakko tehdä saadakseen tämän kahleet avattua. Jos pelaaja tunnustaa nähneensä mitään, hän kuolee heti, välittömästi ja peruuttamattomasti Nagan hylätessä hänet ja passittaessa hänet ulos Xanthista. Ilmeisesti Nada Naga pitäisi enemmän kahleiden avaamisesta käsikopelolla.

CD-peli ilman CD:tä

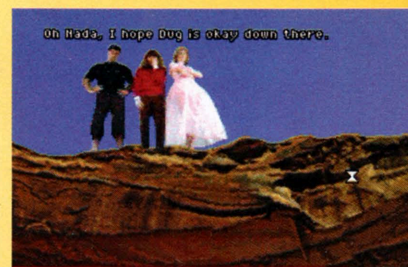
Juoneltaan Companions of Xanth on hyvin suoraviivainen. Harvat vaihtoehdot paljastuvat pian näennäisiksi. Esimerkiksi heti pelin alussa tehtävä seuralaisen valinta on silkkoa bluffia. Väärän seuralaisen valinnasta lähtee henki välittömästi. Pelaajalle muodostuukin vaikutelma, että pelin on ollut tarkoitus olla huomattavasti laajempi, mutta sitten siitä on karsittu rönsyt pois.

Samoihin puutarhasaksiin viittaa animaation säästeliäs käyttö. Peliin on ympätty jokunen videonauhalta digitoitu animaatiojakso, mutta ne ovat niin lyhyitä ja niin harvassa, että niitä varten peliin olisi tuskin kannattanut ympätä animaatiorutiinia saati järjestää pukuja, lavasteita ja näyttelijöitä.

Kopelotuntumalta sanoisin, että Companions of Xanth on mitä ilmeisimmin suunniteltu CD-peliksi, mutta jostain syystä Legend ei ole vielä hypännyt CD-kelkkaan, diplomaattirekkarit eli ei. Joko pelin kehityskustannukset alkoivat uhata Legendin maksuvalmiutta, tai sitten Legendin mielestä ihmisillä ei ole vielä riittävästi CD-RUM-asemia.

Jyrki J.J. Kasvi

Legend
PC
Näyttö: VGA, VESA
Ääni: Sound Blaster, AdLib, Roland MT-32 (MPU-401), RealSound
Ohjaus: H
Kiintolevytila: 7,5 Mt
Testattu: PC486, SVGA, GUS



Toteutus
Ihan siisti, mutta älyttömät käskyt voisi karsia paremmin pois.

Kynnys
Englannin kieli on hallittava idiomaattisia sanaleikkejä myöten.

Yhteenveto
Nannaa Xanth-friikeille, muut jäävät kaipaamaan kaulaliinaa.

Seikkailupeli

Xanth-friikin yleisarvosana:
85

Muille:
70

Tornado OPERATION DESERT STORM

Allah armahtaa, Tornado ei



Sodassa Irakia vastaan Tornado oli länsiliittouman eniten käytetyistä koneista. Aivan ensimmäiset iskut lentokenttiä vastaan tehtiin nimenomaan yksittäisten koneiden lentoina ja erinomaisten matalalento-ominaisuuksiensa takia Tonado oli kuin tehty niitä varten. Ei siis mikään ihme, että Tornadon ensimmäisen lisälevykkeen aiheena on Kuwaitin vapautus.

Lisäosa jatkaa varsinaisen simulaattorin linjaa. Tekijät eivät ole yrittäneetkään kuvata koko sotaa, vaan uusi skenaario rajoittuu läntiseen Kuwaitiin sekä välittömästi rajojen takana olevaan eteläiseen Irakiin. Uusia tehtäviä on 18, joista suuri osa on suunniteltu sotaan osallistuneiden lentäjien kokemusten perusteella. Kampanjat lisääntyvät kahdella.

Toiminta tehtävissä ja kampanjoissa jakautuu samaan tapaan kuin itse sodassakin. Alussa tuhotaan matalalentoina Irakin ilmatorjunta, tietoliikenne sekä lentokentät. Välillä Scudien metsästys sekoittaa kuvioita ja jatko sujuu tulevaa maasotaa valmistellen Irakin maavoimien huoltoyhteyksiä pommittaen. Aluksi lennetään vain maata nuollen ja kun Irakin ilma-ase ei ole enää uhka, suoritetaan pääosa pommituksista korkealta.

Maasto on luonnollisesti erilaista kuin alkuperäisissä skenaarioissa. Maisemaa elävöittämässä on lukuisasti moskeijoita, öljylähteitä, öljyputkia ja muuta potentiaalista pomminruokaa. Tasaisella aavikko tarjoaa hyvin vähän suojaa, joten harvassa olevat kukkulat ja aukot tutkapeitossa on käytettävä tarkkaan hyväksi. Kuwaitin valtaaminen ei missään tapauksessa ole mikään läpihuutojuttu vaan suunnittelu ja valmistelu korostuvat entisestään.

Uutta kalustoa tarjoillaan säästeliäästi ja ne rajoittuvat sellaisiin malleihin, joita Irak sodan aikana todellisuudessa käytti. Uusina koneina mukana ovat Mirage F1, Mig-25 Foxbat sekä MIL Mi-6 -kuljetuskopteri. Maavoimia on laajennettu vain T-62-panssarivaunulla sekä Strela 10 -lähitorjuntaohjuksella. Muita pienempiä muutoksia rekvisiittaan on tehty sen verran, että ne muistuttavat paremmin sodassa käytettyä kalustoa. Periaate on sama kuin varsinaisessa simulaattorissakin: uutuuksia on vähän mutta realistisesti.

ODS päivittää Tornadon versioksi 1.0D, joka siistii ötökkäosastoa. IT-ohjukset eivät enää tuhoa laakista, vaan osuma useimmiten vaurioittaa koneen järjestelmiä, riippuen tietysti ohjuksen järeydestä. Lentokenttiä vastaan tehdyt iskut vahingoittavat vihollisen lentotoimintaa nyt huomattavasti enemmän kuin ennen. Sekaan on lisätty iso liuta muita pienempiä, mutta pelaajaa helpottavia lisäyksiä, vaikka mitenkään erityisen käyttäjäystävällinen Tornado ei ole vieläkään. Uusin ohjelmapäivitys on erikseenkin saatavilla ja on ehdottomasti asentamisen arvoinen.

Lisälevyke ei muuta Tornadon perusolemusta miksikään. Alun perin pelin taistelut käytiin nimeämätöntä ja kasvotonta vihollista vastaan ja täytyy myöntää, että todellisuuteen perustuva aihe muutti pelin vielä astetta mielenkiintoisemmaksi. Tornadon niukkaan mutta huippurealistiseen olemukseen hurahtaneille tämä lisälevyke on pakkohankinta.

Kaj Laaksonen

Operation Desert Storm vaatii alkuperäisen Tornadon eikä toimi yksinään.

Digital Integration

PC
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster, Adlib, Roland LAPC1
Ohjaus: N, H, J, Thrustmaster FCS, CH Flightstick (Pro), jalkapedaalit
Kiintolevytila: 3 Mt
Testattu: 486DX2/66, SB, Flightstick Pro

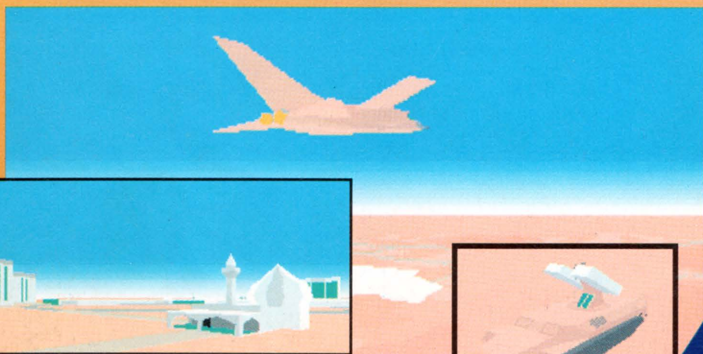
Toteutus
Askeettista, asiallista ja realistista. Uusia asioita vähän, mutta sitäkin tarkemmin harkittuina.

Kynnys
Tornadon oppineet joutuvat hienosäätämään tekniikkaansa pärjätäkseen uuden vihollisen kanssa.

Yhteenveto
Harvat vannoutuneet ottavat Saddamin haasteen vastaan taisteluintoa uhkuen.

Lentosimulaattorin lisälevyke

89





Kauan sitten, kun maailma oli nuori, oli Muulien ja Räjähtävien nyrkkien aikakaudella peli, joka hajoitti kuusnelkkujen joystickit ja antoi uuden merkityksen käsitteelle "verinen kaksinkamppailu". Free Fall Associatesin Archon I ja sen seuraaja Archon II olivat aikansa parhaita kaksinpelejä. Saman ohjelmoijaryhmän Archon Ultra paikkaa vihdoin vuosien odottelun.





Shakki, matti ja teppo







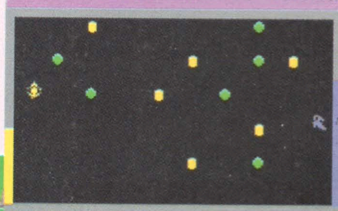
Archonissa taistelevat pimeä ja valoisa puoli shakkilautaa muistuttavalla pelilaudalla. Ensivaikutelma Archonista onkin shakkimainen, mutta toteutus ja idea ovat sitten aivan toista maata. Sen sijaan, että ruutu saataisiin itselle raukkismaisesti "nappulan lyömisellä", ruudusta joutuukin tappelemaan tosissaan. Tummilla ruuduilla taisteltaessa pahoilla on etu, vastaavasti vaaleilla ruuduilla hyvillä on etuasema. Vaikka strategia on Archonissakin tärkeätä, ei pelissä ole kyse mistään hitaasta tuumailusta – ei, tässä pelissä örk-



ARCHON ULTRA



Shakkimaisuus unohtuu...



Vertailun vuoksi vanhat C64-versiot.

...kun nappulat taistelevat.



kejä kuvaavat nappulat vetävät toisiaan iloisesti kuonoon ja paras joystick voittaa.

Tarkoituksena on joko tappaa toinen puoli sukupuuttoon tai vallata pelilaudan viisi voimapistettä. Apuna on kummallakin puolella omat nappulansa erikoiskykyineen ja voimineen, esimerkiksi pahoilla shakin talonpojan virkaa toimittaa peikko ja hyvillä ritari. Tärkeimmät nappulat ovat molemmilla puolilla velhot, jotka voivat vangita vihollisia, teleportata nappuloita toisten kimppuun tai keksiä muuta jäynää loitsuvalikoimastaan.

Velhojen lisäksi nappuloiden aateliin kuuluu hyvien Phoenix, joka hyökätessään roihahtaa isoksi tulipalloksi ja on aivan ykkösase piskuisia peikonruppanoita vastaan. Pimeän puolen kuolettavasti ulvova banshee on vastaavasti yhtä kovaa kamaa ritareita vastaan. Archonin erikoisimpia nappuloita on pahojen Shapeshifter, joka saa taistelun alkaessa vastustajan nappulan kyvyt ja ulkonäön. Tärkeimpiä taitoja onkin osata valita millä olennolla hyökätä vastustajan kimppuun.

Erona vanhaan Archoniin on Archon Ultrassa joystickin molemmille nappuloille käyttöä. Esimerkiksi Valkyrie heittää ykkösnapilla keihäitä ja kakkosnapilla kutsuu jyrähtävän salamanipun (joka tepsii muuten mainiosti Lohharia vastaan). Muuten nappulat ja pelin idea ovat lähes entisellään, grafiikkaa ja pieniä kosmeettisia muutoksia lukuunottamatta. Eikä Archonin nyrkkisääntö numero 1 ole muuttunut pätkääkään: vuosisadan typerin ottelu on edelleenkin Shapeshifter vastaan Phoenix.

So mote it be!

Valoisista puolista päästäänkin sitten Archon Ultran huonoihin puoliin, joita ikävä kyllä on turhan runsaasti. Typerä uudistus on Star Control II:n tyyliin zoomautuva pelikenttä, etenkin kun todellista pelikentän rajaa ei näy. Zoomautuva pelikenttä olisi vaatinut aivan ehdottomasti jonkinlaisen näkyvän aidan tai muun rajan pelikentän reunoille.

Uusi uljas pelikenttä lisää myös nappuloiden voimasuhteiden eroja aivan liikaa. Kävelevät örvelöt menettävät elinvoimaansa tarpoessaan laava- tai myrkkylammikoissa, joten lentävät elukat voivat tyynesti odotella laavalammikon yläpuolella, kunnes jalkamies kuolee tylsyyteen tai juoksee irtolaukaukseen.

Käyttöliittymä on sinänsä muuten ok, mutta älyttömänä virheenä pimeän puolen pelaajan tekstit ja noidan loitsut näytetään mustalla tummalla taustalla. Nappuloiden kontrollit ovat muuten toimivia, mutta örvelöt liikkuvat kuin punnukset nilkoissa – sekä ruutulaudalla että matsitilanteessa laahustellaan ärsyttävän hitaasti. Lisäksi taistelumalli on nyt kolmiulotteinen ja maassa kipittelevän yksisarvisen on nyt käsittämättömän vaikea osua lentävään lohikäärmeeseen. Ammukset sujahtelevat kylmästi vihollisen läpi kun korkeus ei olekaan sopiva. Entisestä tiukasta laaki-väistölaaki-taistelusta on nyt tullut kyttäävää ja hidastempoista kivien suojassa kyyristelyä ja ihmettelyä, miksi varma napakymppilaukaus ei osunutkaan.

Kymmenen vuotta kehitystä ja tämä on tulos...?

Jo ammoin muinaiset amerikkalaiset keksivät sanonnan "jos se toimii, älä korjaa sitä". Free Fall Associates on unohtanut esi-isiensä opetukset – toimivaan peli-ideaan on tehty käsittämättömän idioottimaisia "parannuksia". Archon Ultran sijasta olisin mieluummin nähnyt jotain aivan uutta tai sitten vanhan pelin hengelle uskollisemman toteutuksen.

Archon Ultra tuli aivan liian myöhään pelimarkkinoille, lisäksi tervassa pyristelevät nappulat sekä kolmiulotteinen taistelumalli pilaavat paljon vanhan pelin ideasta. Ultra on kyllä hyvin tehty ja jossain määrin pelaamiskelpoinenkin, mutta vaikka kuinka objektiivisesti yrittää arvioida uutta Archonia, on vanhan Archonkonkarin tunteista päällimmäisimpänä pettymys.

TJ Talasmaa

Free Fall Associates/ SSI/U.S. Gold
PC
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster, aito Gravis Ultrasound
Ohjaus: H, N, J
Laitevaatimukset: 386 ja 2 Mt muistia, 386/25 Mhz vähimmäissuositus.
Kiintolevytila: 4,5 Mt
Testattu: PC 486, SB

Toteutus
Kelpo graafisesti, mutta musiikki on yksitoikkoista ja äänet ovat kehnoja, ainakin Sound Blasterilla. Hyvän idean huonompi toteutus.

Kynnys
Helppo kuin mikä.

Yhteenveto
Vanha oli parempi.

Toimintapeli

79

PELIT purkki 90-1205757

Pelit-BBS, miten se toimiikaan?

●● Pelit-BBS on nyt pyörinyt yhdeksän kuukautta. Käyttäjiä on ylläpidon turistikarsinnan jälkeen noin kaksi ja puoli tuhatta, ja määrä kasvaa jatkuvasti. Kolmen linjan käyttöaste vuorokaudessa on yli 95 prosenttia. Tiedostoja pelaajille on valunut kymmeniä tuhansia.

Niin että ihan hyvin BBS pyörii ja pelaamiseen vakavasti suhtautuvat ovat osanneet arvostaa siitä saatavaa hyötyä.

Mutta modeemien ihmeellinen maailma on tuottanut useille purkinkäyttäjille ongelmia. Kertaamme vielä: "Pelit-BBS, miten rekisteröidyn ja imuroin vielä tiedostonkin".

Uusi käyttäjä

Aluksi siis tarvitset puhelinlinjan, siihen kytketyn modeemin ja tietysti tietokoneen. Modeemin saa kiinni lähes kaikkiin tietokoneisiin merkistä riippumatta. Pääteohjelmia kannattaa kysyä kavereilta, suurin osa on PD- ja SW-ohjelmia.

Tarkista, että sinulla on tilaajanumerosi käden ulottuvilla ja mahdollisimman uudesta lehdestä (takakannen osoitelapun ylin rivi). Tarkista pääteohjelmastasi, että asetukset ovat **8, no parity, 1 stopbit**. Pidä huoli, että tiedät, mistä imurointi (DOWNLOAD) käynnistetään. Valitse etukäteen terminaaliemuloinniksi VT-102 tai joku, jossa mainitaan ANSIsta. Jos terminaaliohjelmasi tukee Z-MODEM-tiedonsiirtoprotokollaa, valitse se oletusarvoksi.

Seuraavaksi soitat modeemilla Pelit-Purkkiin (90) 120 5757. Ei, missään ei ole vikaa, vaikka linjat ovatkin (aina) varattu: Pelit-BBS on jatkuvassa käytössä läpi vuorokauden. Oletetaan, että onni on puolellasi ja pääset sisään. BBS kysyy seuraavaksi nimeäsi. Ole tarkkana tässä kohdassa: moni on antanut ensin sukunimensä ja vasta sitten etunimensä, valittaen seuraavalla kerralla, ettei pääse sisään kun tilaajanumero on jo käytössä eli hän antaa nimensä toisessa järjestyksessä. Jos nimessäsi on skandeja, korvaa ne a:lla ja o:lla, siis Väinö Määttä on Vaino Maatta. Näin eivät pääteohjelmien muutostaulukot haittaa.

Merkitse salasanasi muistiin paikkaan, josta sen unohtaessasi varmasti löydät. Vastaa henkilötietokysymyksiin. Kaikki tiedot ovat ja pysyvät luottamuksellisina.

Seuraavaksi vaaditaan tilaajanumerosi. Tämä on se pitkä litania osoitelapun yläosassa. Kirjoita se kokonaan, siis koko rivi.

Siis: anna oikea nimesi, koko tilaajanumerosi.

Ohjelma tarkistaa tilaajanumerosi ja hyväksyy sen, jos se on oikein. Nyt olet sisällä BBS-järjestelmässä. Muista: missä oletkin, ?-merkki antaa aina apua.

Imuroiminen

Seuraavaksi imuroimme yhden kappaleen tiedostoja. Kun imuroit, sinun täytyy aina olla f- eli file(tiedosto)alueella. Komento F siirtää tiedostoalueelle.

F (return)

Ensin kytketään sinänsä näppärä selailumoodi pois päältä, ihan kaiken varalta. Kytke selailu pois komennolla

B (return)

Vastaisen varalle imuroimme purkin aputiedoston, koska se on muun muassa lyhyt ja hyödyllinen. Imurointi eli downloadaus käynnistyy komennolla D ja tiedosto, jonka haluamme, on MBBSHLP.TXT

D MBBSHLP.TXT

Ohjelma kysyy siirtoprotokollaa, ja siihen vastataan Z (eli Z-Modem).

Olettaen, että terminaaliohjelmasi tukee Z-Modemia, siirto joko käynnistyy automaattisesti tai joudut itse aloittamaan sen terminaaliohjelmastasi. Mikäli kaikki sujui hyvin, niin hyvä. Jos ei, kokeile muita terminaaliohjelmasi tukemia protokollia kunnes toimiva löytyy, ja imuroi mahdollisimman pian parempi pääteohjelma. Pelit-BBS:stä löytyy esimerkiksi Telix ja Terminate.

Edistyneempää tiedostoilla leikkimistä

Yhden aputiedoston imurointi ei kauan innosta, ja haluannet tutustua koko tarjontaan. Anna taas varmuuden vuoksi komento F (return), niin takuuvarmasti olet tiedostoalueella.

Komennolla **L (return)** saat listan tiedostoista. Kun ohjelma kysyy alueen nimeä, vastaa * (eli asteriski), niin näet kaikki mahdolliset alueet ja tiedostot. Kun ruutu pysähtyy ja kysyy jotain, paina vain returnia niin listaus jatkuu.

Jos haluat tarkistaa, löytyykö tiettyyn peliin tukea, käy homma näppärimmin etsi-komennolla **K**. Käytämme esimerkkinä Master of Orionia. Kirjoita

K mas * (return)

Nyt näet listan kaikista tiedostoista, joiden nimessä tai kuvauksessa jossain kohdassa lukee MAS tai mas. **ÄLÄ käytä DOSista tuttuja *- tai ?-jokereita**, niitä ei tarvita eivätkä ne edes toimi. Ei myöskään kannata kirjoittaa kuin muutama kirjain halutun hakusanan alusta. Muista myös lyhenteet, esimerkiksi Master Of Orion lyhennetään usein MOO, Aces Over Europe usein AOE ja Secret Weapons of the Luftwaffe SWOTL jne.

Kirjoita haluamasi tiedostojen nimi tai nimet muistiin ja imuroi ne D-komennolla. Jatkossa saat nopeasti listan uusista, edellisen käyntisi jälkeen tulleista tiedostoista komennolla N (return).

Muita esille tulleita asioita

Isot tiedostot on pilkottu osiin, jotta ne saa hitaammallakin modeemilla imuroitua. Imuroi siis kaikki osat, muuten tiedosto ei toimi.

Älä anna tilaajanumeroasi kavereille, jos aiot itsekin käyttää purkkia. Numeron tarkistuksessa tarkistetaan myös onko numero käytössä. Jos huomaat, että "kaverisi" ovat sinun oikeuksillasi sisällä, lähetä postissa osoitelappusi Pelit-lehden toimitukseen todistukseksi, että sinä olet oikea käyttäjä.

Sinulla on joka vuorokausi käyttöaikaa 80 minuuttia, kuitenkin ruuhka-aikana eli kello 17.00 ja 24.00 välillä voit käyttää aikaa vain 40 minuuttia kerrallaan, joten jos haluat ison tiedoston hitaalla modeemilla, soita tämän ajan ulkopuolella.

Nimesi ja salasanasi sun muut voit itse vaihtaa Utilities-valikosta. **U N** vaihtaa nimen ja **U P** salasanan.

Pelit-BBS keskittyy vain tietokonepeleihin. Ohjelmointiryhmien demoja, MODeja, GIFfejä ja hyötyohjelmia voi hakea muista Suomen BBS-järjestelmistä.

Niko Nirvi



Assassin – Special Edition

Tasohyppelyshoot'emup. Team-17 jatkaa tuttua linjaa: ensin julkaistaan pelistä täydellä hinnalla jokseenkin köyhä versio ja sitten paukaistaan kauppoihin huomattavasti pelattavampi ja sujuvampi halpisversio.

Assassin kopioi varsin suoraan sellaista aikanaan suosittua peliä kuin Strider. Odotukset Assassinin suhteen eivät todellakaan olleet korkealla pelipakettia avatessa. Lataa, kypsy ja hauku. Yllättäen peli alkaa täysin eri tavalla kuin originaali-Assassin, pelattavuus vaikuttaa myös huomattavasti hiotummalta, taustat ovat mukavan alienbreedmaiset eikä äänissäkään ole valittamista. Kaiken lisäksi peli suostuu toimimaan ja latautumaan ilman köhimisiä.

Asejärjestelmä on valitettavasti yhtä ponneton kuin ennenkin (verrattuna vaikka Turricaniin), eikä erikoisaseita turhan monimutkaisen kontrollin takia millään viitsi käyttää. Striderista tutut yllätykset myös puuttuvat.

Halpapeliksi Assassin-remix on kuitenkin täysin tyydyttävä kokemus ja takaa riittävän haasteen kokeneemmille pelaajille: helpoimmalla vaikeustasolla kun ei pääse kakkosvaihetta pidemmälle.

JTurunen

Team-17
Amiga 1 Mt
Ohjaus: J
Testattu: A500

75

Syndicate Data Disk – American Revolt

Lisälevyke. Amerikan vallankumous on Syndicaten ensimmäinen lisälevyke. Tarjolla on 21 uutta tehtävää ja heti ensimmäisestä lähtien pelaajalta otetaan luulot pois. Rahaa on alussa reilun tuntuisesti ja kaikki vanhat aseetkin ovat heti käytettävissä. Sopivana vastavoimana vihollisagentit ovat vähintään tuplasti nopeampia sekä huippuvarustettuja.

Jo alkuperäiseen peliin odotettu tuki monelle pelaajalle on nyt vihdoin mukana. Modeemeilla homma ei onnistu, mutta Netbios-yhteensopivalla verkolla enimmillään kahdeksan pelaajaa voi ottaa toisistaan mittaa erillisissä tätä varten suunnitelluissa kymmenessä tehtävässä.

Varusteiden valikoimaa on laajennettu ilmaiskuilla ja kloonikilvillä. Ilmaiskulla voi kutsua omat lentokoneet tekemään täsmäpommituksen haluttuun kohteeseen. Aikaisemminhan kaikki aseet vaativat osaakseen suoran näköyhteyden, joten tietyissä tilanteissa pommituksella saa putsattua turhan riskialttiin alueen ennen kuin menee itse tulen alle. Kloonikilven avulla voi naamioitua harmittomaksi siviiliksi. Naamioinnilla voi tosin hämätä vain ihmisvastustajia verkkopelissä, tietokoneen agentteja ei moisella trikillä huijata.

Uudet tehtävät ovat ilmiselvästi suunnattu nimenomaan niitä varten, jotka juoksevat alkuperäiset tehtävät läpi vaikka silmät kiinni. Vaikeustaso on nimittäin sitä luokkaa, että hyväksi havaituilla konsteilla yrittäen ei ainakaan minulta meinannut touhusta tulla yhtään mitään. Agentit on sijoitettava tarkemmin ja maastoakin on käytettävä hyödyksi paljon enemmän. Monessa tehtävässä miettimisaikaa ei ole kuin parikymmentä sekuntia ennen kuin tulee ilmoitus epäonnistumisesta. Sinnikkyys palkitaan kyllä sikäli, että tehtävät ovat sopivasti uudenlaisia ja mukavan vaihteleviakin.

Mitään parannuksia pelin toimintaan ei olla tehty, joten tähän pätee aivan sama kritiikki kuin alkuperäiseenkin. Omien agenttien täydellinen aivottomuus ärsyttää edelleen ja tilanne vain pahenee, koska uudet tehtävät nimenomaan vaatisivat yksittäisten agenttien ohjausta erikseen. Aikaisemmin se hammasta purren onnistui, mutta nyt touhu lähentelee jo sulaa mahdottomuutta. Niille, jotka ensimmäinen kerta jätti edes osittain kylmäksi, eivät uudet tehtävät tarjoa kuin pikaista kypsymistä, mutta fanaattisesti alkuperäistä pelanneille on tiedossa ainakin todellinen haaste.

Kaj Laaksonen

Bullfrog/Electronic Arts
PC
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster
Ohjaus: H
Kiintolevytila: 2 Mt
Testattu: 486DX2/66, SB
Lisälevyke, vaatii toimiakseen alkuperäisen pelin.

83

CD-ROM-Update

Strike Commander

Ampumapeli/simulaattori. Originin mainetta niittänyt mipsinsyöjä on ilmestynyt CD-ROM-versiona, johon originaalin lisäksi on ympätty mukaan Tactical Operations -lisätehtävälevy. Suurin muutos on kaiken dialogin kuuluminen selvästi puhuttuna, mikä tuo peliin uutta kiehtovaa särmää. Hyvin dramatisoitujen äänien lisäksi näkyvyyttä lennettäessä on heikennetty, eli maasto ilmestyy sumusta vieläkin myöhemmin kuin korppuversiossa. Siitäkin huolimatta, että ohjelma osaa nyt ottaa huomioon Local Bus -näytönohjaimet parantaen näin pelin suorituskykyä.

Visuaalinen uutuuspuoli jää uuden, kieltämättä tyylikkään intron varaan. Uusi kaivattu lentomoodi on myös nähnyt päivänvalon, sillä nyt on mahdollista lentää ilman ohjaamoa tyyliin X-Wing.

Positiivisena puolena Strike ei enää ahmi koko kiintolevyä itselleen, vaan tyytyy alle kahden megan kakkuun. Halutessaan voi kuitenkin asentaa levylle tärkeimmät pelitiedostot, jolloin tilaa kuluukin taas kymmeniä megoja enemmän. Yllättävintä pelissä ovat kuitenkin sen nopeat latausajat, sillä itselläni peli soljui huomattavasti korppuversiota nopeammin. Jos lento-osuuden lataus kuitenkin kestää hetkisen, voi odotellessa pelata simppeliä videopeliä aikansa kuluksi.

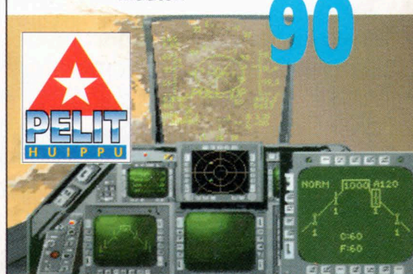
Epämiellyttävänä yllätyksenä originaalia on hieman vaikeutettu Tactical Operationsin suuntaan, mikä vähentää pelin nautittavuutta. Itse Tactical Ops. on tietenkin aivan yhtä sadistisen vaikea kuin ennenkin, mistä risuja Originin suunnittelutiimille. Jos et ole vielä Strike Commanderiin tutustunut, on CD-päivitys hankkimisen arvoinen. Korppuversion omistajalle CD:n anti jää lähinnä hyvin toteutetun puheen varaan.

Tapio Salminen

Origin/EOA
PC, CD-ROM
Näyttö: VGA
Ääni: Adlib, Sound Blaster (Pro), PAS, Wave Blaster, General Midi, Roland
Ohjaus: J, H, N
Kiintolevytila: 2 Mt
Testattu: 486/66 Local Bus, SB, Roland, CD-ROM 450 kt/s

CD-pelinä **85**

Muuten **90**



lyhyesti lyhyesti

Amiga-Update

Tornado

Lentosimulaattori. Digital Intergrationin Tornado on erinomainen, joskin vähän akateeminen simulaatio Panavia Tornado -maataistelukoneesta. Tämä eturivin simu on saatu periaatteessa ahdettua Amigaankin. Ominaisuuksia on hiukan karsittu, mutta jäljelle on jäänyt kaikki tärkeä. Kiva juttu, mutta...

Grafiikka käyttää 16 väriä kompensoidakseen myös rasterointia, ja äänet ovat riittäviä. Tornadon Amiga-versiossa on yksi suuri ongelma ja se on nopeus: 1200:ssakin detaljit on tiputettava mimimiin, jotta tuntuisi että ruutu päivittyisikin. Ilman kiintolevyä Tornadon perään on turha kuikuilla. Positiivisesti Tornadon kanssa on mahdollista käyttää analogista joystickia noin 150 markan hintaisella sovittimella.

Teoriassa Tornado on ehkä paras Amigalle tehty lentosimulaattori, mutta vaatii konehuoneesta normit ylittävää tehoa.

Nnirvi

Digital Integration
Kaikki Amigat
1 Mt RAM, installoitavissa kiintolevylle
Testattu: A1200
mallista riippuen

50–90

A1200-Update

Star Trek: 25th Anniversary

Seikkailupeli. Kaksi vuotta kesti 25th Anniversaryn matka PC:sta Amigaan. ST:25th on pilkuntarkka Star Trek -seikkailupeli wingcommandermaisin välitaisteluin, ja noudattaa täsmälleen tyypillisiä klassisen Trekin jaksoja. Pelissä on seitsemän episodia, jotka viimeistä lukuunottamatta ovat hyvin kirjoitettuja.

Vain 1200:een sopiva 25th tarjoaa luonnollisesti 256 väriä ja TV-sarjasta digitoidut ääniefektit. Ainoa ongelma on pelin löysä ohjelmointi. Nähtävästi vapaata muistia ei osata automaattisesti hyödyntää, vaan joka animaatioruudun puolikaskin revitään kiintolevyltä, ja muutenkin peli liikkuu aika lailla tervassa jopa hiiren tuntuessa taistelevan liikuttelemista vastaan. Ongelmiin auttanee tarpeeksi suuren levyvälimuistin määrittely.

Star Trek: 25th Anniversarya kannattaa silti jokaisen oikealla koneella varustetun amigistitrekkien vakavasti harkita, sillä itse peli on jopa parempi kuin juuri PC:lle ilmestynyt kakkosseikkailu Jugdment Rites.

Nnirvi

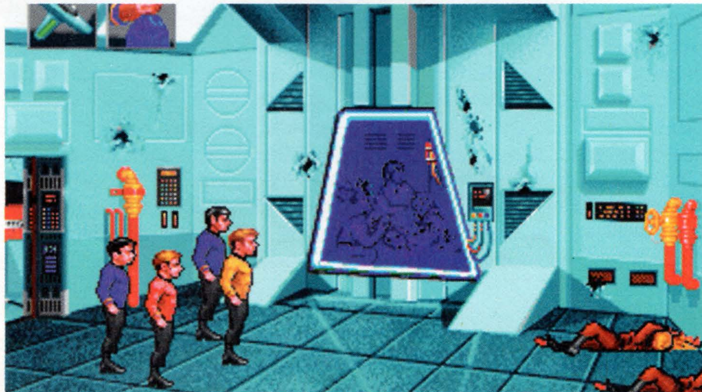
Interplay
AGA-Amigat
2 Mt RAM, vaatii kiintolevyn (9 Mt)
Testattu: A1200

84

PC-Update

Mortal Kombat

Beat 'em-up. Mätkintäpelien tarjonta PC-koneille on ollut vähintäänkin niukka ja harvat mättöpelit ovat olleet lähinnä surkuhupaisia tusinamäiskeitä. Monen odottama Street Fighter 2 oli totaalisen pilattu käännös, mutta onneksi tilanne paranee kerralla kun verta ja suolenpät-



kiä tihkuva Mortal Kombat on käännetty myös PC-muotoon.

Mortal Kombatia pelatessa kirjaimellisesti sydämet särkyvät, selkäpiitä karmii, päitä tippuu ja tässä versiossa on jokainen yksityiskohta viimeistä veripisaraa kopioitu alkuperäisestä kolikkopelistä. Liikesarjoissa ja fataliteeteissä ei olla nirsoiltu, vaan nekin ovat mukana täsmälleen samoina. Syy löytynee siitä, että peli on käännetty melkein suoraan kolikkopelin lähdekoodista.

Grafiikka sekä sulava animointi ovat myös liki originaaleja, tosin hieman hitaampina ja karkeampina. Ääniosasto on oikeastaan ainoa suuri pettymys. Jostain kumman syystä äänieffekteissä on säästelty ja vähätkin efektit ovat luvattoman vaimeita ja häiriöisiä. Musiikin ainoa tehtävä on ilmeisesti lisätä adrenaliinia ja virittää mättämistä varten sopiva viha päälle. Vaikea ymmärtää, miksi tässä on toheloitu, kun koko muu peli on kuin suoraan pelihallista.

Mortal Kombat viehättää ainutlaatuisuutensa takia, sillä hahmot eivät ole muiden tappelupelien kaltaisia sarjakuvapellejä. Toiminta sinänsä ei eroa lainkaan muista vastaavista peleistä, vaan tässäkin on kysymys monimutkaisten liikesarjojen opettelemisesta niin, että ne onnistuvat lopulta täysin refleksinomaisesti.

Beat 'em-upit jakavat pelaajat täysin kahtia: tähän joko innostuu totaalisesti tai sitten koko homma on vain käsittämättömän aivotonta paiskomista. Kysymyksessä on joka tapauksessa toistaiseksi genrensä ylivoimaisesti paras edustaja ja tähän saakka tarkin kolikkopelikäännös PC:lle.

Kaj Laaksonen

Acclaim/Midway/Virgin
PC
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster, Adlib, Roland LAPC1/MT32
Ohjaus: N, J
Kiintolevytila: 7,2 Mt
Testattu: 486DX2/66, SB

91







CD-ROM-Update

Return to Zork

Seikkailupeli. Infocomin klassisten tekstiseikkailujen maailmaan palaava Return to Zork esiteltiin ensimmäisen kerran Pelit-lehti 7/93:ssä. Nyt peli on lopulta valmis.

Pelin beta-versioon ei ole tehty varsinaisia muutoksia, mutta moni pieni asia on hioutunut sitten viime näkemän. Etenkin taustamusiikki soi paremmin, vaikka kappaleet ovat periaatteessa samoja. Myös animaatioiden pyöritysrutiinia on viilattu, sillä animaatioiden nykiminen pysyy aisoissa jopa 150 kt/s CD-ROM-asemalla, kunhan koneessa on riittävän vikkelä CD-ROM-välimuisti. Pelin asennusrutiini on harvinaisen fiksu antaen pelaajan valita vapaasti, kuinka suuren osan ohjelmasta hän haluaa siirtää CD-ROMiltä kiintolevylle. Kiintolevyä palaa valinnasta riippuen 1–42 megaa. Myös pelin manuaali eli Frobozzican tietosanakirja ansaitsee kiitosmaininnan. Se selvittää jopa joitakin aiemmista Zorkeista mielen pohjalle jääneitä arvoituksia.

Infocom ei koskaan kunnolla ryhtynyt grafiikkaseikkailuihin, vaan hyppää suoraan eläviä näyttelijöitä käyttävään videoseikkailuun. CD-levynkin rajallinen muistikapasiteetti on pakottanut kuitenkin Infocomin ohjelmoijat tinkimään. Useissa animaatioissa liikkuu vain pieni näytön osa eli puhuvan henkilön suu. Lisäksi animaatioiden laatu heikkenee alun jälkeen.

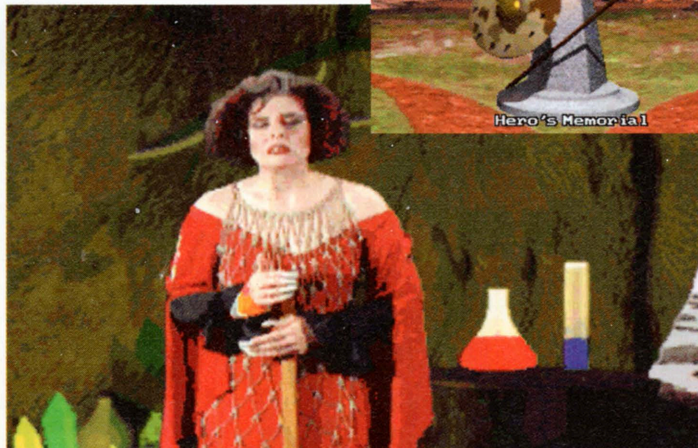
Joka tapauksessa Return to Zork on uusi aluevaltaus mitä seikkailupeleihin ja CD-ROM-peleihin tulee. Kun ohjelman juoni on kirjoitettu samalla huolella ja pirullisella huumorintajuilla kuin vanhat tekstiklassikot, ei Infocomin väkeä voi kuin kiittää.

Jyrki J.J. Kasvi

Activision
PC CD-ROM
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster, ProAudio Spectrum, Disney SoundSource, Roland MT-32, AdLib
Ohjaus: H, J
Kiintolevytila: 1–42 Mt
Testattu: 486/33, SB/GUS, CD-ROM 150/300 kt/s

90





CD-ROM-Update

Spellcasting Party Pak

Seikkailupeli. Legend on rakentanut saman ohjelmarungon ympärille pelejä vuosikausia. Myyvimpiä näistä ovat olleet Spellcasting-sarjan sekoilut, joiden päähenkilö, Ernie Eaglebeak -niminen hyypiö, on onnistunut ujuttautumaan loihtimisteknisen korkeakoulun opiskelijalistoille, vain joutuakseen pelastamaan opinahjonsa totaaliselta tuholta kerran vuosikurssissa. Tai puolessa.

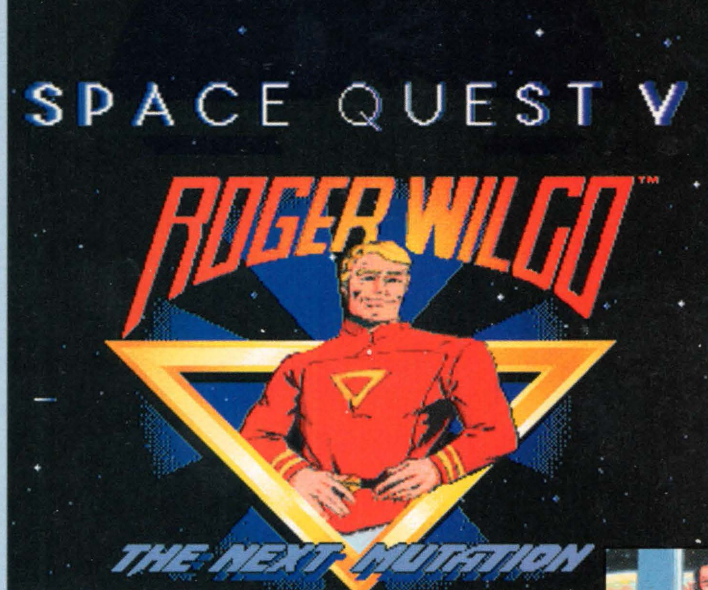
Nyt kaikki kolme Spellcasting-peliä eli vuosikurssit 101, 201 ja 301 on koottu samalle CD-ROM-levylle. Ajan hammas näkyy eli 101 ja 201 käyttävät vanhempaa ohjelmarunkoa kuin 301. Niitä suositellaan pelaamaan EGA-tilassa, kun 301 selviää jo SuperVGA:sta. Eli edes tuo paljon mainittu pikkuporno ei pure kuin vasta sarjan viimeisessä osassa. EGA-grafiikkaa vaatii ainakin allekirjoittaneelta aivan liikaa mielikuvitusta.

Jotensakin tässä Party Pakissa on rahat pois -meiningin haju. Pyytää nyt täyttä hintaa kolmesta vähän käytetystä ohjelmasta, joista kaksi on menneen talven lumia. Semminkin kun paketin ostajalla on todennäköisesti jo entuudestaan jokin sarjan osa. Tai sitten ei, jos hänellä on yhtä huono huumorintaju kuin tämän kirjoittajalla. Yksi riittää, kiitos.

Jyrki J.J. Kasvi

Legend
PC CD-ROM
Näyttö: VGA, SVGA
Ääni: ei ole
Ohjaus: ei ole
Kiintolevytila: 16 Mt
Testattu: 486/33, GUS, CD-ROM 300 kt/s

68



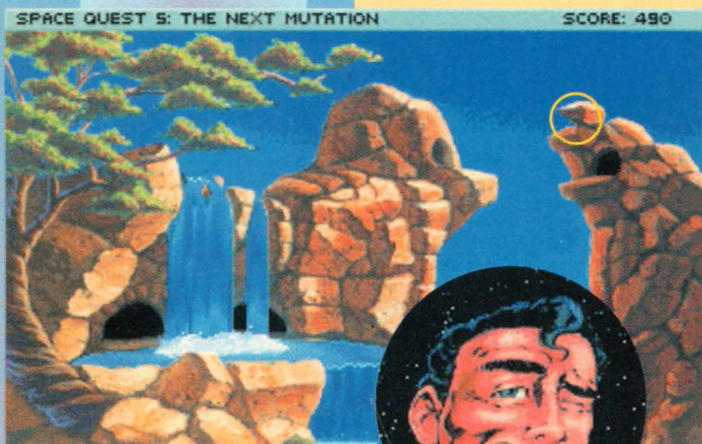




Avaruuden roskakuski

●● Sierra jatkaa suosittua Space Quest -sarjaa. Viidennessä osassa ikuinen siivoaja Roger Wilco on noussut kadetiksi ja moppailee opiskelun ohessa Avaruusakatemian käytäviä. Mutta pian on Wilco jälleen avaruudessa oman roska-aluksensa kapteenina vastassaan mutanttiarmeija.

Pelastettuaan maailmankaikkeuden neljä kertaa ei onni vieläkään hymyile Roger Wilcolle. Ansaittua arvostusta ei ole tippunut, vaan Wilco joutuu tyytymään pelkkään Avaruusakatemian simulaattoriin.



Kampea lohkare luolaan, kun WD-40 on sisällä.

Kerran siivooja...

Kapteeni Quirkin keskeytettyä simulaatiosi kiirehdi luokkaan. Roger-parka myöhästyy tunnilta ja joutuu tekemään kokeen. Varmin tapa selvitä kokeesta on luntata. Kokeen jälkeen professori määrää myöhästymisrangaistukseksi siivoamistehtävän. Käy siis tunnin loputtua hakemassa siivouskomerosta puhdistuslaite ja keiloja, ja astele kohti Starconin keskustaa. Mene hissillä alas ja tulet ison Starconin merkin luokse. Pistä keilat ja masiina lattialle, avaa masiina ja hyppää kyytiin.

Hetken kuluttua lattia suorastaan kiiltää. Kapteeni Quirk ja suurlähettiläs käyvät juttelemassa sinulle, jonka jälkeen voit palata koulun käytävälle. Seuraa tietokonevirheen syntyä havainnollistava animaatio (olisiko tässä selitys verohallinnon tietokonevirheisiin?). "Satut" myös kuulemaan pätkän neuvotteluhuoneessa käydystä kokouksesta.

Tällä välin koetulokset ovat tulleet. Käy katsomassa luokan edessä olevasta ilmoitustaulusta omat tuloksesi. Tietokonevirheen takia sinut on valittu huippupistein kapteeniksi USS Eurekalle ja olet paisua ylpeydestä: vihdoinkin oma alus.

...aina siivooja

Wilco kokee pettymyksen saapuessaan Eurekalle: alus ei olekaan mikään avaruushävittäjä vaan pieni roskienkerääjäyksikkö. Kyllä tämäkin opiskelun voittaa, tuumii Wilco ja lähtee tutkimaan uutta alustaan.

Laatikosta käytävän varrelta ota matkaasi pari työkalua: sulake, rei'ittäjä, laserleikkuri ja hapontorjuntatabletit. Käy samantien hakemassa alhaalta kypärä ja happipullo ja palaa sitten paikallesi ohjaamoon.

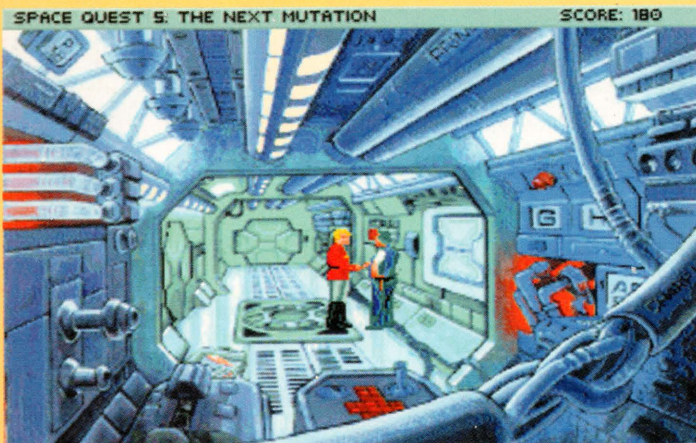
Alusta ohjataan antamalla käskyjä miehistölle. Edessäsi olevista kolmesta napista saat loput toiminnot. Yhdellä kutsut Cliffyä, yhdellä myöhemmin WD40-droidia ja yhdellä aktivoit itsetuhojärjestelmän. Paikasta toiseen liikkuminen kannattaa tehdä valonnopeudella. Lähestyessäsi määränpäätä hidasta vauhti normaaliksi. Jos tehtäväsi on siivota, niin aktivoi tässä vaiheessa

SPACE QUEST 5: THE NEXT MUTATION SCORE: 480

Kiiltävän kromin takana sykkii tarpeellista tekniikkaa.

RRS. Jos haluat esimerkiksi siirtyä planeetalle, ota normaali kiertorata. Suunta otetaan antamalla navigaatiokoodeja, jotka löytyvät ohjekirjasta.

Alussa pyydä Starconilta lähtölupa ja portit aukeavat. Määrää suunnaksi Gangularis ja siirry normaalinopeudella ulos emäaluksesta. Heti lähdettyäsi peräasi lyöttäytyy varjostaja, kolmososasta tutun Arnoidin sukulaissielu. Perillä pudota vauhti normaaliksi ja aktivoi RRS. Pian Cliffy ilmoittaa roskien seassa olevan jotain kummallista. Nouse tutkimaan asiaa. Avaa säiliön ovi ja... saat uuden lemmikin! Palaa omalle paikallesi ja ota suunta kohti Peeyuä. Kerättyäsi roskat myös Peeyustä saat kummallisen viestin. Älä jää sitä miettimään, vaan käännä nokka kohti Kiz Urazgubia.



– Herra kapteeni, mekaanikko Cliffy. – Tervetuloa alukseen!

Wilco vs. droidi – uusintaottelu

Perillä sinua seurannut womanoid ottaa yhteyttä ja vaatii, että siirryt planeetalle selvittämään välejänne. Ota siis normaali kiertorata ja siirry planeetalle.

Putouksen takaa löytyy piilotettu uloskäynti. Etsi paikka, jossa on rotko, jonka yli on kaadettu puunrunko. Kiipeä rotkon vieressä kasvavaan puuhun ja tiput alas lampeen. Poimi keppi ja palaa takaisin samaan ruutuun. Mene rotkon yli. Anna kepillä vauhtia roikkuvalle hedelmätertulle ja nappaa hedelmä. Palaa rotkon yli ja mene vasemmalle. Valitse vasen luolansuu. Mene toiseen putouksen takana olevaan käytävään ja saat womanoidin peräasi. Ylhäällä hyppää rotkon yli, kiipeä suuaukon yläpuolelle ja kankea kepillä kivi käytävään. Roger johtaa erin 1–0!



Banaani turbiineissa aiheuttaa akuuttia "hajoilemista".

Käy alhaalla tarkistamassa tilanne. Peliä ei ole vielä voitettu, sillä womanoid on vielä ehjä. Mene sillalle ja piiloudu runkoon väijymään. Kun womanoid tulee sillalle tunge banaani turbiineihin. Erä ja otteluliike! Womanoid tuhoutuu.

Matkalla alas poimi maassa lojuva pää mukaasi. Alhaalla kohtaat Cliffyn ja siirryt ylös. Aluksella anna Cliffylle pään ja saat ylijäämäosan. Siirry Cliffyn kanssa takaisin planeetalle. Alhaalla käytä ylijäämäosaa (itseesi) ja aluksen oviaukko paljastuu. Mene alukseen. (Tallenna.) Avaa seinässä oleva paneeli. Systeemin takana on verhoilulaite. Heti kun kosket paneeliin aika alkaa käydä. Avaa aluksi keskellä olevat luukut. Kierrä sitten vasenta yläripaa ja oikeaa alaripaa. Avaa vasen yläluukku ja oikea alaluukku. Kiertele loputkin luukut auki ja ota laite. Sitten nopeasti ulos ennen kuin alus räjähtää.

Vapaalla

Aluksella saat Spiken käsiisi, joten pistä se näytetuubiin säilöön. Poista samalla veitikan happo-ongelma pistämällä tabletit seuraksi. Olet nyt tehnyt määrätyt työt ja voit aluksen kapteenina määrätä suunnaksi Spacebarin. Ennen kuin siirryt sisälle baariin ota Spike mukaasi.

Mene istumaan samaan pöytään muun miehistösi kanssa. Avaruuden kapparatsu käy juttelemassa ja saat avaruusapinanäytteen ja käyntikortin. Sitten kapteeni Quirk tulee ja haastaa sinut pelaamaan Battle Cruiseria, joka on itseasiassa vanha kunnon laivanupotus.

Tällä välin Cliffy on hankkiutunut ongelmiin ja joutuu putkaan. Tehtäväsi on tietenkin vapauttaa hänet. Aluksi sinut pitää hankkia vartijoille vähän muuta puuhaa. Pistä siis kaupparatsulta saamasi näyte juomaasi ja mene vartijoiden luokse. Odota kunnes he lähtevät. Kytke sitten konsolista voimakenttä pois ja katso Cliffyn selliä (toinen vasemmalla). Pistä Spike kiipeilemään kaltereille ja anna hapon hoitaa loput. Sitten nopeasti ulos.

Työt kutsuvat

Saat käskyn kerätä roskia Klorox II:sesta. Paikan päällä ei näykään mitään roskia ja päätät tutkia miksi teidät kutsuttiin. Siirry Droolen kanssa alas tutkimaan. Pinnalla päätätte hajaantua. Mene sisään ison rakennuksen kyljessä olevasta reiästä. Rakennuksessa saat ensikosketuksen mutantteihin, kun kimppuusi hyökkää yksi. Joudut väistelemään mutantin sylkemiä limaklönttejä, kunnes Droole tulee ja päästää sinut pälkähästä.

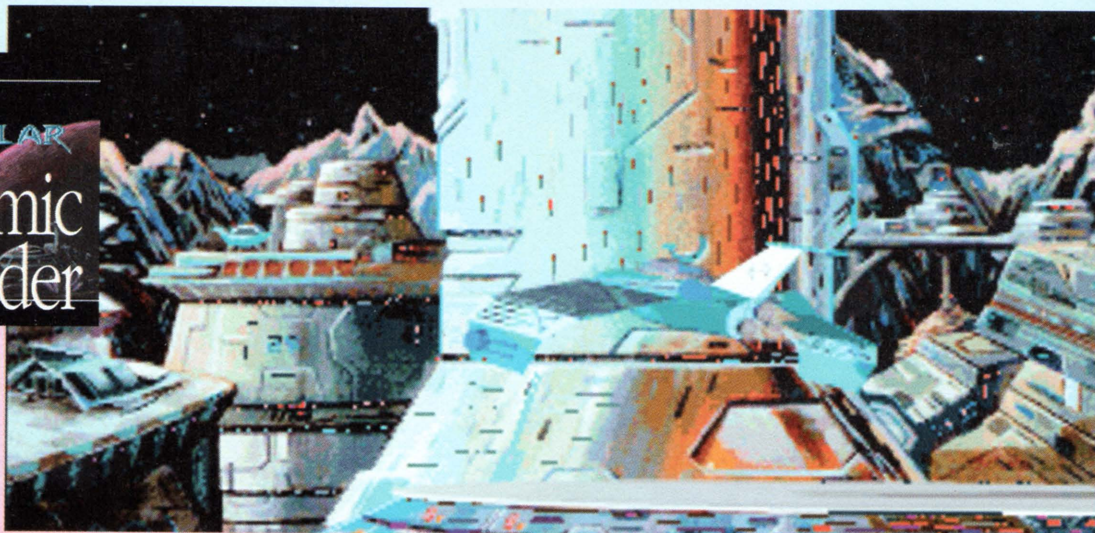
Poimi mutantin pudottama lappu ja lue siinä oleva koodi. Näpertele huoneen keskellä olevaa laitetta ja anna sille lapusta lukemasi koodi. Lue loki. Mene sitten ulos, kiipeä ylös ja kävele vasemmalle. Katso purkkia ja ota ylös siinä oleva navigaatiokoodi. Nyt voit siirtyä takaisin laivaan.

Mikko Kinnunen



Ratkaise

Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender



Me Naiset Voitimme

●● MicroProsen Rex Nebular oli ensimmäinen 'Prosen peli, joka käytti uutta MADS-ohjelmaa. Vaikka Rex saattaa jo vähän vanhahkolta tuntuakin, on sen ratkaisu silti paikallaan. Nyt ratkaisemme Rex Nebularin Expert-tasolla.



Rex Nebular tekee pakkolaskun planeetalle, jossa sukupuolten välinen taistelu on jo käyty naisten voitoksi. Rexin alus hajoaa, joten tehtäväksi muodostuu varastetun maljakon etsimisen lisäksi korjata myös alus.

Apinoita ja kannibaaleja

Heräät pakkolaskun jälkeen ja katselet heti tietysti ympärillesi. Vasemmalla on suojapaneeli, jonka avaat ja repäiset suojamodulaattorin irti.

Seuraavassa huoneessa on juliste ja sen päällä kiikarit, jotka nappaat mukaasi. Avaa jääkaappi ja ota lähinnä radioaktiiviselta näyttävä burgeri. Tämän jälkeen kävele konehuoneeseen ja katsele paikkaa. Ota maasta hengityslaite ja pöydältä ajastin. Palaa edelliseen huoneeseen ja kiipeä rappusia ylös.

Uiskenneltuasi vedessä näet kalan maassa. Hirviö syö iloisesti kalaa, joten tunge oma kalasi radioaktiiviseen burgeriin ja heitä se hirviölle.

Seuraavaksi tulet poppamiehen majalle. Mene sisään ja ota myrkkytikat. Kävele majalta länteen ja kuulet omituisia ääniä. Kävele palmun lähelle ja apina varastaa kiikarisi. Älä välitä, vaan mene eteenpäin.

Juttele upean tytön kanssa. Vastaa kysymyksiin vaihtoehdoilla 2, 1, 2 ja 4. Yön tytön kanssa vietettyäsi ota hedelmä pussista ja lähde lätkimään. Tämän jälkeen lähde juoksemaan kiikarisi varastaneen törkeän apinan perään. Apinan baseballtaitoja ihailtuasi ota bambukeppi maasta ja tipauta apina hose down -komennolla. Ota kiikarisi takaisin.

Tee kannibaalille ansa lehdistä ja hedelmästä. Laita lehdet kuopan päälle ja lehtien päälle hedelmä. Ja ei muuta kun odottamaan. Kannibaali hyppää suoraan ansaasi ja pääsy pohjoiseen on vapaa.

Ota puhtaat valkeat luut maasta ja kiipeä tikkaille. Katso kiikareilla pohjoiseen pari kertaa, kunnes nainen on mennyt sisään teleportteriin. Nainen näppäilee numeroita, jotka kirjoitat ylös. Lähde teleportterille.

Näppäile teleportteriin numerot, jotka kirjoitit ylös. Kirjoita myös nykyisen teleportterisi numero ylös. So "Beam me up Scotty".

Naisten Tukikohta

Voihan nenä, nythän sitä sopassa ollaan, kummallakin puolella naisia. Vankilassa puhu vasemman seinän takana olevalla Sauropodille ja kysy kaikesta mahdollisesta. Tämän jälkeen odota, että sinua tullaan hakemaan.

Puhu hammaslääkäriltä näyttävälle apulaiselle ja kysele taiteesta ja muista aiheista. Kun apulainen lähtee, ota veitsi ja odota kohtaloasi. Tohtorille kannattaa olla kiltti ja vastata, että kaikki on hyvin. Viimeiseen kysymykseen vastaa, että olet "Inny".

Ilmoita hätäiselle Sauropodille, että kaikki on kunnossa. Käytä veistä avataksesi ilmaventtiili. Mene turva-asemalle ja potki luukku auki.

Istahda mukavalta näyttävälle tuolille ja paina kaksi kertaa punaista nappia, jolloin sellit aukeavat ja psykopaatti Sauropod pääsee irralleen ja veri lentää. Lähde vierailemaan sellissä, jossa hirviö oli.

Ota entisen vartijan jäänteistä turvakortti ja lähde kohti leikkauspöytää. Katsele hieman grillaantunutta tohtoria ja yritä ottaa kasetti hänen kädestään. Sieppaa mankka pöydältä. Entisen vartijan käsi loijuu lattialla, joten ota se. Käytä hieman huo-

nossa kunnossa olevaa kättä oviskanneriin. Ota hyllyltä tavarasi ja poistu pohjoiseen.

Maassa näet tipahtaneen vartijan, jota tutkit. Ota naisen kädestä luottokortti ja poistu maisemista etelään. Huomaat omituisen laitteen lattian keskellä. Steppaa sen keskelle ja huomaat sen olevan sukupuolenvaihtaja. Poistu baariin.

Rupattele baarissa korjaajan kanssa ja pölli lista hänen taskustaan. Nyt tarvitset ryyppyä, tilaa pullo vanhaa kunnon brandya. Lukaise myös lista läpi. Lähde tämän jälkeen etelään kohti asevarastoa.

Käytä turvakorttia koloon ja ovi aukeaa. Avaa arkku ja ota sieltä tähtäysmoduuli, tulet tarvitsemaan sitä. Tultuasi varaston eteen käytä korttia oveen ja mene sisään. Varastossa on monia laatikoita, joissa yhdessä on lataukset. Ota ne. Etene tämän jälkeen laboratorioon. Laboratoriossa laita kasetti mankkaan ja kuuntele ohjeet. Ota laboratoriosta pullot ja sekoita aineet ohjeiden mukaisesti kattilaan. Sen jälkeen täytä lataukset aineella.

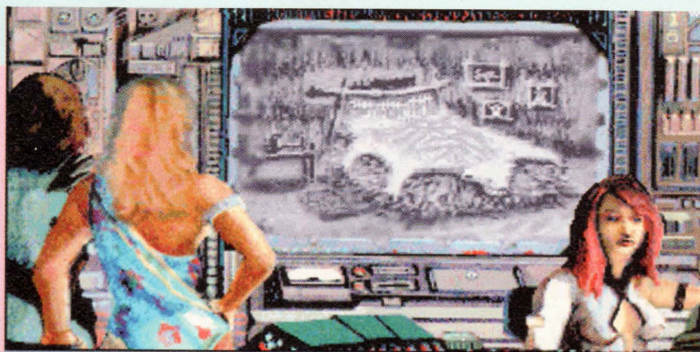
Kävele kohti lähintä teleportteria. Näppäile teleportteriin numero, jolla pääset takaisin "luontoon". Mene majalle, jossa tapasit tytön ja sieltä kohti pohjoista. Kysele naiselta kanasta ja tunge kana taskuusi. Kävele kohti teleportteria ja mene naisten tukikohtaan. Mene kohti sukupuolenvaihtajaa ja ota muotosi takaisin. Mene jälleen kohti teleportteria ja katso listaa. Käytä numeroa, joka on korjauslistassa toinen, mikä tarvitsee pieniä korjauksia. Se on menoa eikä meininkiä!

Miesten kaupunki

Outoja maisemia ihmeteltyäsi mene autoon ja käy seuraavissa paikoissa:

1. Abdul's Service Garage: Visko luu aidan yli ja hiivi sisään. Heitä toinen luu auton alle ja liiskaa hauva laskemalla auto sen päälle. Ota vielä auton takapeili ja pikasementti. Poistu kuvioista.

2. Sandbar Restaurant: Mene ravintolaan ja ota vapa seinältä ja avaa kassa. Näet kassassa avaimen, jonka otat mukaasi. Poistu.


Taivaansilpoja viidakkomajassa.



Roskaa – eihän nyt räjähde voi olla nestemäis...

3. Williams Bypass: Näet tyhjännäköisellä paikalla vasemmalla alakulmassa laatikon, jonka räpläät auki Sandbarista saadulla avaimella. Kun olet räplännyt lukkoa, lähde kävelemään.


Mc Chicken –räjähtävä ruokalataus.



4. Machoprose: Nappaa kynävalo pöydältä. Ota patterit kynästä avaamalla se.

5. Kane Laboratory: Katsahda pientä laserkanuunaa ja repäise vivusta. Nuken räjähdettyä heitä auton takapeili lasersäteeseen ja taas olet onnistunut tappamaan viattoman eläinkappaleen. Lähde laboratoriosta.

6. Residential: Brucen asunnolle tultuasi mene huoneiston takaosaan ja ota pöydältä meikkauspeili. Toisen omaisuutta hajottaaksesi laita peili lasersäteeseen ja ota vaivalla hankittu avain kassakaapista.

7. Buckluster Video: Mietittyäsi kiellettyjen videoiden olemassaoloa ota puhelin pöydältä ja ota patterit ulos puhelimesta, vaihda ne kynävalon pattereihin. Laita puhelin telineeseen ja käväise ulkona odottamassa pattereiden lataantumista. Nappaa puhelin telineestä ja patterit puhelimesta, jotka ovat jo latautuneet.

8. Kuja Bucklusteria vastapäätä: Juttele Hermitin kanssa ja anna hänelle patterit. Saat tarvitsemasi ID-kortin. Ukkelin tanssitaitoja ihailtuasi lähde pois.

9. South Maintenance: McDonaldsin kopiota ihmeteltyäsi laita ID-kortti rakoon ja aja hissillä ylös. Pura vapa yhdeksi siimaksi ja laita se reunalla olevaan koukkuun. Kaupunkia katsottuasi mene oikealle ja ota luukasasta oikea ID-kortti.

10. East City Security: Avaa ovi oikealla ID-masiinalla ja käppäile sisään. Erittäin "mahtavaa" asevarastoa katseltuasi ota laatikosta sytyttimet ja pistä ne latauksiin, jolloin käsissäsi on kaksi pommia. Laita ajastin toiseen pommiin ja omistat aikapommin.

11. Sandbar Restaurant: Nappaa siima maasta ja sido se veneeseen kiinni. Toivottavasti kestää.

12. North Sea Window: Hirvötä katseltuasi laita aikapommi tasanteelle ja kiiruhda pois.

13. South Maintenance: Tavanomaisesti laita kortti koloon ja mene hissillä ylös. Odota aiheuttamaasi tulvaa ja katso kuinka vesi nousee. Tämän jälkeen vedä siimasta, jonka näet vedessä. Kanallekkin voisi löytyä käyttöä, joten laita pommi kanaan ja omistat kanapommin, hyppää paattiin. Kun hirviö ilmestyy, heitä sille kanapommi ja jälleen olet onnistunut tuhoamaan eläimen. Tultuasi seuraavaan ruutun ota pullo ja mene talon eteen. Täytä pullo puolilleen ja mene sisään. Indymaisesti vaihda ruukku pullolla ja sinua ei tapeta. Poistu teleportteriin ja käytä numeroa, joka on listassa toinen, joka tarvitsee pieniä korjauksia.

Viimeinen viidakko

Ihailtuasi jälleen maisemia rävellä paneelia ja laita ajastin päälle. Lähde kävelemään kohti itää ja olet onnistunut terrorisoimaan jälleen yhden eläinkappaleen.

Käveltyäsi vähän aikaa huomaat aluksesta tippuneen ohjaimen, jonka nappaat. Mene ohjausasemalle ja laite paneeli kauko-ohjattavaksi, nyt mene kohti alusta ja kävele sinne sisään. Korjaa vähän hajalle mennyt ikkuna pikasementillä ja katso ohjauspaikkaa. Installoi moduulit sisään ja vedä kaasusta. Tehtäväsi on suoritettu!

Simo Mäkinen ja Mikko Koponen





Kohti kirkkaampaa Teletulevaisuutta

Juuri kun päätin etten harrasta modeemipropagandaa vähään aikaan, kuinka ollakaan: Suomen tilanne modeemipelailussa notkahtaa siihen suuntaan, että modeemista tulee entistäkin tärkeämpi pelaajan apuväline.

Sitä ennen selvitellään päivityksiä eli patcheja. Ilmeisesti Master of Orionista on selvinnyt, että kaksi samannimistä peliä eri versionumerolla ovatkin erilaisempia kuin uskoisi.

Mitä ovat päivitykset?

Patchit eli päivitykset ovat herättäneet jonkin verran kysymyksiä. Esimerkiksi Master Of Orion v.1.3. -päivitys EI ole koko peli, vain uudet versiot joistain pelin tiedostoista. Tarvitset siis edelleen alkuperäisen kaupasta ostamasi pelin, päivitykset vain korjaavat sitä.

Usein päivitykset eivät toimi piraattikopioiden kanssa: piraateilla kun on hauska tapa levittää purkalla kiinni pysyviä beta- tai alphaversioita (ja sitten haukkua kuinka bugisia ne ovatkaan). Useimmat päivitykset on sidottu versionumeroon ja kieltäytyvät päivittämästä muita kuin originaaleja versioita.

Vaikka päivitykset ovatkin pelaamisen arkipäivää, tuskin kannattaa haukkua pelifirmoja riistäjäsioiksi, jotka päästävät keskeneräistä tavaraa markkinoille. Jokaista peliä on mahdotonta kokeilla jokaisella mahdollisella kokoonpanolla. Kyllähän pelit myyntimuodossaan ovat yleensä täysin toimivia, on pikemminkin asiakaspalvelua, että pelaajapalautteen myötä peliä parannetaan ja siinä havaittuja virheitä korjataan. Englantilaiset pelitalothan joko eivät tee virheitä tai sitten eivät niitä enää vaivaudu paikkailemaan.

Päivitysten vaikutus

Mihin päivitykset sitten vaikuttavat? Äsken mainittu MOO v.1.3. on erinomainen päivitys: se paitsi korjaa bugeja myös parantaa itse peliä. Päivitykset ovat kuitenkin erilaisia: niukimmillaan ne paikkaavat joissain kokoonpanoissa olevan harvinaisen bugin eivätkä ole siten välttämättömiä. Parhaimmillaan ne lisäävät peliin uusia ominaisuuksia, parantavat vanhoja ja tietysti korjaavat bugeja. Patchit siis asettuvat näiden kahden laidan välille, joten jos et huomaa mitään eroa päivityksen jälkeen pelissä, jossa ei muutenkaan ole ollut ongelmia, se on ihan normaalia.

Nyrkkisääntönä pelit kannattaa aina päivittää uusimpaan versioon, jos suinkin mahdollista. Elävänä esimerkkinä avustajamme Salminen & Mäntylahti pistivät Quest For Glory 4:n läpi vasta neljännen päivityksen jälkeen. Eräässä avainkohdassa (Katrina ja väärennetty lappu tai jotain) oli hauska pikku bugi, joka esti tärkeän henkilön ilmestymisen. Ilmeisesti QG4 kaupan hyllyltä ostettuna ON mahdollista pelata läpi, jos mikään ei mene vikaan ja koneen kokoonpano on oikea. En ole törmännyt koskaan törmännyt päivitykseen, jonka jälkeen peli toimisi kehnommin.

Eli päivitykset ovat oleellinen osa nykyistä tietokonepelailua, halusimme tahi emme. Vaan entäpä ne raukat, joilla ei ole modeemia? Suosittelen kokeilemaan seuraavaa ratkaisumallia: jos tiedätte, minkä päivityksen haluatte, etsikää pelin manuaalista firman Technical Supportin osoite, lähettäkää sinne valmiiksi formatoitu disketti sekä kirjekuori, jonka päällä on nimi ja osoite sekä tarpeeksi International Reply Couponeja. Lisäksi kohtelias saatekirje ja jonkinnäköinen todiste että kyseessä on alkuperäinen peli. Ja pistäkää kirje Yhdysvaltoihin jos suinkin mahdollista, sillä jenkkien käsitys asiakaspalvelusta on parempi kuin englantilaisten. Jonkin verran tuuria, ja päivitys SAATTAA aikanaan kolahtaa postilaatikosta.

Toinen vaihtoehto on satsata muutama saturainen 2400 bps -modeemiin ja pari saturaista Pelit-lehden tilaukseen. Pelit-BBS:n päivitystarjonta on nimittäin nykyään melkein reaaliaikaista, pyydystysverkko kun on kasvanut rajusti, ja ensimmäinen joka pystyy kertomaan paremman keskitetyn paikan (kaupalliset tietoverkot poislukien) saa pelin. Tiedoksi vielä, että Pelit-BBS:ssä kannattaa kysellä päivityksiä myös hämärämpiin peleihin, sattuneesta syystä en jokaista olemassa olevaa päivitystä ole purkkiin pistänyt.

Lehtien tilauksia boikotoivat voivat saalistella tärkeimpiä päivityksiä esimerkiksi Internetistä, MITSistä ja Compartista. Vaan sitten varsinaiseen ilonaiheeseen.

Ilmojen soturit

Mikrobitin numerossa 2/94 oli juttua linjapelistä Air Warrior. Kannattaa lukaista juttu toisenkin kerran, sillä, TADAA, Air Warrior saapuu tänne karuun pohjolaankin! Oululainen Midnight Sun Games, joka kunnostautui tuomalla postipelit tänne Pohjantähden alle, avaa nimittäin linkin Air Warrioriin, jolloin tämä kulttipeli on kohtuuhinnalla myös suomalaisten ulottuvilla. Kuulemma viimeistään kesäkuussa me suomalaiset pörräämme myös.

Kyseessä on Kova Juttu. Jos Mikrobitin jutusta jäi semmoinen kuva, että kysymyksessä on vain monen pelaajan ilmataistelupeli realistisilla koneilla, siinä on vasta kolmannes totuudesta. Päivityksiin liittyen muun muassa paketista löytyvä SVGA Air Warrior on näkemissäni kappaleissa ollut v.1.0, kun uusin ja huomattavasti kehittyneempi versio on 1.113g. Eroa on enemmän kuin ihka ensimmäisellä ja viimeisimmällä (3.04) Falcon 3.0:lla. Sattuneesta syystä lehtemme lentäjäpojat ovat saaneet kauhean AW-kouristuksen, joten ensi numerossa kerromme paljon tästä kiehtovasta ilmiöstä, joka on joillekin muodostunut lähes elämäntavaksi.

Minä pääsin jopa lentämään Mustangilla On-Linen Gamesin AW-pyörittäjää vastaan (joka lenteli Spitfirellä). Minut tapettiin kahdesti, mutta niin tippuu kahdesti Spitfirekin, joten tasapeliin päästiin. Pahasti vain epäilen, että tiputukset sujuivat PR-hengessä... Joka tapauksessa kokeilu riitti vakuuttamaan siitä, että jo pelkästään Air Warriorin takia kannattaa modeemi hankkia, puhumattakaan siitä että muitakin pelejä on mahdollisesti tulossa.

Niin että jonain päivänä, rakkaat lukijat, me ammuskelemme toisiamme niin että pirstaleet lentävät. Tästä vuodesta näyttää tulevan hyvä.



WEXTEEN PELIhenki

●● Tiedätkö, kuinka paljon tietokoneesi kuluttaa ympäristöä elämänsä aikana? Paljon. Paljon enemmän kuin olisi välttämättä tarvis.

125 supertankkeria vuodessa

Tietokoneet eivät tule ensimmäiseksi mieleen, kun ihmisiltä kysytään pahimpia ympäristön saastuttajia. Ne eivät tupruta pakokaasuja eivätkä lorota jäteöljyjään pohjavesiin. Mikrot ovat kuitenkin yleistyneet sellaista vauhtia, että tilanne uhkaa riistäytyä käsistä. Esimerkiksi International Data Corporation -tutkimuslaitoksen vuonna 1992 tekemän tutkimuksen mukaan maailmassa on noin 115 miljoonaa PC-tason konetta. Ja uusia ostetaan joka päivä, vaikka useimmiten ihmiset pärjäisivät aivan yhtä hyvin vanhoilla koneillaan.

Suurin osa tässä mainituista luvuista on otettu Steven Anzovin kirjasta **The Green PC**, joka jokaisen PC:n omistajan kannattaa opiskella. Tietoja on kerätty myös esimerkiksi **PC Magazinen** toukokuun numerosta ja **PC Today** -lehden tammikuun numerosta. Esimerkiksi PC Magazinen jutussa Yhdysvaltojen ympäristöviranomaiset arvioivat mikrojen määräksi vain 60 miljoonaa, mutta kyseessä lienee Yhdysvaltain tilanne vuonna 1993. Jenkit tuntien he unohtivat laskuista sellaiset pikkujutut kuin Euroopan, Japanin ja muun maailmankaikkeuden.

Vaikka itse tietokone ei ole ongelmista suurin, nuo 115 miljoonaa konetta kertovat paljon. Ne ovat kaatopaikalla viimeistään vuonna 1998. Jos PC painaa keskimäärin 27 kiloa, nämä 115 miljoonaa tietokonetta painavat kaatopaikalla yli kolme miljoonaa tonnia! Ja tästä liki puolet on muovia. Ja vuonna 1998 maailmassa on paljon enemmän tietokoneita kuin 1992.

Kymmenen miljoonaa autoa

Tietokone ei pöllytä pakokaasuja, mutta voimala, joka jauhaa sille sähköä, tupruttelee senkin edestä. Keskiverto-PC syö 150–200 wattia virtaa. Jos keskivertomikro on päällä vain työaikana, se kuluttaa vuodessa noin 400 kilowattituntia. 115 miljoonalla kerrottuna se tekee hieman enemmän. Tämän sähkön tuottamiseen tarvitaan 125 supertankkerin lasti. Tietokoneiden vaatiman sähkön tuottaminen syytää ilmakehään yhtä paljon kasvihuoneilmiötä kiihdyttävää hiilidioksidia kuin runsaat kymmenen miljoonaa autoa!

Tämä panee miettimään, kuinka usein tietokonetta tulee pidettyä päällä, vaikka sitä ei käytä. Yhdysvaltain ympäristöviranomaisten selvityksen mukaan tietokonetta käytetään keskimäärin viidennes siitä ajasta, jonka kone on päällä. Yli kolmannes tietokoneen käyttäjistä pitää konettaan päällä ympäri vuorokauden. Sammutin muuten juuri laserkirjoittimeni, joka oli hurissut itsekseen jo pari tuntia.

Tietotekniikan suurimmat ympäristöongelmat eivät kuitenkaan aiheudu tietokoneiden käytöstä vaan valmistuksesta. Elektroniikkateollisuus on yksi maailman pahimmista saastuttajista. Se kuluttaa toiseksi eniten otsonikatoa aiheuttavia CFC-yhdisteitä jäähdytys- ja ilmastointilaiteteollisuuden jälkeen. PC:n elektroniikan valmistamiseen tarvitaan kaikkiaan yli sataa myrkyllistä kemikaalia.

Yhdeksän miljoonaa puuta

Tietotekniikan pelättiin vielä pari vuosikymmentä sitten syrjäyttävän paperin. Suomen talous uhkasi romahtaa paperittomaan konttoriin. Toisin kuitenkin kävi. Tietokoneistettu konttori kuluttaa paperia monin verroin enemmän kuin kirjoituskoneistettu. Koneella kirjoitetusta kirjeestä ei lähdetä korjaamaan jokaista kauneusvirhettä. Varovaisen arvion mukaan maailman kirjoitinten kautta kulkee vuosittain paperia yhdeksän miljoonan puun edestä.

Noiden yhdeksän miljoonan puun jalostaminen paperiksi vapauttaa ilmakehään yhtä paljon hiilidioksidia kuin kolme miljoonaa autoa vuodessa. Lisäksi paperista päätyy edelleen huomattava osa kaatopaikoille. Esimerkiksi Yhdysvalloissa arvioidaan, että paperi muodostaa liki puolet kaatopaikoille ajettavasta kiinteästä jätteestä.

Paperin kierrätys helpottaa asiaa, mutta suurin osa Suomessa tuotettavasta kierrätyspaperista joudutaan viemään ulkomaille. Esimerkiksi saksalaiset ovat asettaneet tuontipaperille niin kovat kierrätysnormit, että suomalaiset paperitehtaat joutuvat tuomaan keräyspaperia ulkomailta. Suomen markkinoille keräyspaperista valmistettu printteripaperia ei tahdo riittää, vaikka ostajia olisi.

Paperin lisäksi tietokoneet syövät levykkeitä. Maailmassa on tätä nykyä enemmän levykkeitä kuin ihmisiä. Suurin osa näistä levykkeistä ei ole kuitenkaan käytössä. Pieni inventaario levykelaatikossa paljastaa, että vain kymmenesosa korpuista on aktiivipalveluksessa. Toinen mokoma on vanhoja, mutta kenties tarpeellisia varmuuskopioita. Loput voi formatoida uuteen käyttöön. Hyllyllä on myös eilen ostamani laatikollinen uusia levykkeitä, kun "korput olivat loppu". Siirtyminen levykestandardista toiseen saattaa aiheuttaa ongelmia, mutta esimerkiksi 1,44 megan HD-korppuasemassa voi aivan hyvin käyttää myös vanhoja 720 kilon DD-korppuja, niitä ei suinkaan tarvitse heittää roskikseen. Sama tulee eteen QD-standardin (2,88 Mt) yleistyessä.

Myös kiintolevytilaa palaa hukkaan, sillä ihmiset ovat yhtä innokkaita siivoamaan kiintolevyjään kuin vaatekomeroitaan. Viime aikoina levynpakkausohjelmat, kuten Stacker ja MS-DOS 6:n mukana tuleva Doublespace, ovat alkaneet pikku hiljaa toimia, ja niiden käyttöä voi jopa varovasti suositella uuden kiintolevyn ostamisen asemesta. Pelaajille levynpakkaajat voivat tuottaa pulmia, sillä ne varaavat tarpeisiinsa sen verran keskusmuistia, että jotkut huolimattomasti ohjelmoidut pelit eivät enää suostu toimimaan.

CD-ROM-vallankumous aiheuttaa ongelmia, sillä CD-levyä ei voi käyttää uudelleen.

3000 puntaa

Myös tietokonevalmistajat ovat huomanneet asiakaskuntansa vihertymisen. Markkinoilta löytyy useita vihreitä mikroja, joiden ekologisuutta perustellaan vähäisellä sähkökulutuksella, myrkyttömällä valmistuksella ja kierrätettävillä osilla ja pakkausmateriaaleilla.

Kosmetiikan ohella vihreys voi ulottua myös laitteen toimintaan. Esimerkiksi Compaq Deskpro XE 450:n mukana toimitetaan Windows-rutiini, joka asettaa laitteiston virransäästötilaan, kun konetta ei käytetä.

Mutta vihreydestä voidaan myös rahastaa, esimerkiksi IBM:n virtaa säästävä TFT-monitori maksaa Englannissa 3000 puntaa enemmän kuin vastaava perusmonitori.

Tärkeimmät ympäristöpäätökset tehdään kuitenkin kunkin tietokoneen ääressä. Jokainen tietokoneen käyttäjä voi tykönänsä päättää, kuinka paljon hänen tietokoneensa kuormittaa ympäristöä. Seuraava lista on koottu pääosin The Green PC:n sivuilta:

– Älä osta laitetta, jota et tarvitse. Väärät muistiasetukset voivat heikentää PC:n suorituskykyä huuomattavasti. Usein pelkkä asetusten korjaaminen antaa tarpeeksi lisätehoa. Jos Windows 3.1 tuntuu hitaalta, se kannattaa päivittää paremmin ohjelmoituun Windows 3.11:een

– Korjaa ja päivitä vanhaa laitteistoasi uuden ostamisen asemesta. Kellotaajuuden nostaminen ja matematiikkaprosessorin sekä lisämuistin hankkiminen riittää usein nostamaan PC:n suorituskykyä riittävästi.

– Älä päästä kiintolevyä täyteen, sillä se heikentää järjestelmän suorituskykyä. Pyri pitämään kolmannes kiintolevytilasta vapaana väliaikaistiedostojen tarpeisiin.

– Defragmentoi eli järjestele kiintolevysi ajoittain, sillä se nopeuttaa levytoimintoja.

– Huolla laitteistoasi, niin se kestää pidempään. Koti ei ole paras mahdollinen paikka tietokoneelle. Kotelon sisään kertyvä pöly heikentää tuuletuksen tehoa ja johtaa piirien ylikuumenemiseen.

– Sammuta kone kun et käytä sitä. Koneen käynnistäminen vie toki oman aikansa, mutta mitä mieltä on seisottaa konetta tuntitolkulla parinkymmenen sekunnin ajansäästön takia.

– Valitse vähällä sähköllä pärjäävä tietokone, jonka valmistukseen ei ole käytetty CFC-yhdisteitä, ja joka on kierrätettävissä pakkauksineen. Fiksusti suunnitellun koneen tunnistaa siitä, että siihen ei ole tarvinnut sisällyttää tuuletinta.

– Oikolue dokumentit ruudulla valmiiksi ennen tulostusta.

– Tiivistä printit mahdollisimman vähille sivuille.

– Tulosta paperin molemmille puolille. Varaa kaksi A4-laatikkoa, joista toiseen kerätään toiselta puolelta käytetyt paperit ja toiseen molemmilta puolilta käytetyt arkit. Laatikossa kerran käytetyt arkit pysyvät suorina, jolloin ne menevät toistamiseen laserin läpi.

– Toimita molemmilta puolilta käytetyt paperit paperinkeräykseen.

– Käytä jotain levynpakkausohjelmaa.

– Siivoa vanhat levykkeet aika ajoin uuteen käyttöön.

– Käytä sähköpostia tavallisen asemesta.

– Lue The Green PC.

Toki tietotekniikka myös säästää ympäristöä, useimmiten jopa enemmän kuin kuluttaa. Esimerkiksi tietoverkot mahdollistavat asioiden hoitamisen ilman fyysistä siirtymistä paikasta toiseen. Tietokoneet myös tehostavat muuta työtä vähentäen sen ympäristölle aiheuttamaa kuormaa. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, etteikö tietotekniikasta itsestään voisi tulla ongelma, kun maailmalla on 115 miljoonan mikron asemesta 1150 miljoonaa mikroa. Vajaat sata vuotta sitten Euroopan kaupungit olivat hukkua hevosenp****n, mutta auton keksiminen pelasti meidät totaaliselta ekokatastrofilta.

Külttüüri külttüüri



●● vaan siinä ompi pulma suuri että mitä se on se külttüüri

Sarjakuvasta on yritetty tehdä väkisin kulttuuria, sillä vasta virallinen tunnustaminen avaa esimerkiksi apurahahanat, joiden turvin kokeilla sarjakuvan rajoja ja mahdollisuuksia. Ainakin Keski-Euroopassa läpimurto on jo tapahtunut, Ranskassa valittiin sarjakuva vuoden 1993 kirjaksi. Kunnian sai osakseen oli **Enki Bilalin Kylmä Päiväntasaaja**, joka päättää Tammen kustantaman **Nikopol**-trilogian.

Jumalaton näytelmä oli yksi ensimmäisiä kunnolla tuotettuja laatusarjakuvia Suomessa. Se on myös trilogian selkein ja kokonaisvaltaisin teos, jonka rönsyilevän juonen Bilal pystyy pitämään koossa, vaikka tarinaan mahtuu niin Egyptin jumalia, Pariisin sisäpolitiikkaa, jääkiekkoa (maalit: 4–7, loukkaantuneet: 4–5, kuolleet: 4–3), poikiaan nuorempia isiä, menkarin munia yms.

Trilogian päähenkilö, Stanku Brickley, on karkotettu vuonna 1993 Maapallolta. Hän palaa pakasteena vuoteen 2023, ja saa seurakseen muita Egyptin jumalia vastaan kapinoivat haukanpäisen Horuksen. Maailma on tällä välin muuttunut, eikä suinkaan edukseen. Pariisia hallitsee fasistinen eliitti, ihmisrotu on taantumassa kovaa kyytiä, ja joka rappukäytävässä norkoilee avaruudesta saapuneita siirtolaisia.

Vaikka maailma on muuttunut, Nikopol-trilogia painottaa ihmisluonteen pysyvyyttä, oli kyseessä sitten pakastettu ihminen tai muinainen jumala. Vallanhimo, typeryys, hengen laiskuus, ..., rakkaus, ne kestävät ajasta aikaan. Tarinan eri osia on mielenkiintoista tarkastella myös heijastuksina aikansa maailmasta. Vuonna 1980 valmistuneessa Jumalattomassa näytelmässä vuoden 2023 maailma on jakautunut fasistiseen ja kommunistiseen blokkiin, jotka ovat toistensa peilikuvia. Vuonna 1986 valmmistuneessa **Unien vankilassa**, vuonna 2025, jako on vielä jäljellä, mutta murenemassa hyvää vauhtia pienten paikallisten kriisien rapauttessa koko järjestelmää. 1992 valmistuneen **Kylmän päiväntasaajan** vuoden 2034 maailmassa valta on siirtynyt ylikansallisille yhtiöille.

Trilogian loput osat, Unien vankila ja Kylmä päiväntasaaja ovat paljon raskaampaa luettavaa kuin Jumalaton näytelmä. Bilal keikaroi subjektiivisen todellisuuden ja rinnakkaisten tarinoiden parisssa, mikä pakottaa lukijan kelaamaan tarinaa moneen otteeseen ennen kuin se alkaa avautua. En tiedä, onko Bilal innostunut liikaa, vai ovatko ranskalaiset kriitikot oikeassa nimetessään Kylmän päiväntasaajan vuoden kirjaksi. Huonoksi sarjakuvaksi sitä ei voi missään nimessä haukkua, mutta onko arvostelijoiden mieliksi pakko uhrata näin paljon.

”Mutta kuinkas niittaat jumalan, jolla on ylimaalliset voimat ja – haetanneeko tuo mittään – toinen jalka umpiterästä.”

Jumalaton näytelmä, Enki Bilal, Tammi 1985.
Unien vankila, Enki Bilal, Tammi 1986.
Kylmä päiväntasaaja, Enki Bilal, Tammi 1993.

Wexteen ja Nordic sodassa

Kuten taannoin tuli mainittua, Venäjän Tsaari Wexteen IV Julma ja Ruotsin kuningas Sten ”Nordic” Sture ovat mukana samassa Midnight Sun Gamesin Austerliz-postipelissä. Diplomaattiset ponnistelut onnistuivat siirtämään Suomen sodan puhkeamista yli vuoden, mutta talven 1808–1809 nälänhätä Ruotsi-Suomessa pakotti Venäjän ja Tanskan hallitsijat aloittamaan laajan hätäapuohjelman Ruotsin kansan enempien kärsimysten lopettamiseksi.

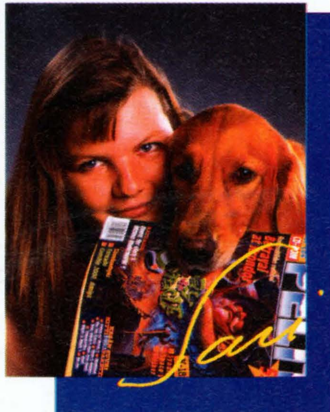
Ruotsin kuningashuone ei ole katsonut sisäisiin asioihinsa puuttumista hyvällä eli Venäjän keisarillinen armeija on joutunut antamaan virka-apua Suomenniemellä toimiville avustustyöntekijöille. Viaporin linnoitukseen ryhmittynyt Ruotsin Suomen armeija antautui heinäkuussa 1809 kenraali Kutusowille menetettyään kaatuneina noin 17000 miestä.

Tsaari Wexteen IV Julma on ilmoittanut ottavansa Suomenniemen toistaiseksi suojelukseensa Suomen Suuriruhtinaan ominaisuudessa.

PELIT posti

Uhkailuja satelee! Yksi lupaa lähettää ydinohjuksen, toinen perustaa kilpailevan lehden, kolmas lopettaa tilauksen, jos ei kirjettä julkaista. Tästä lähtien jokainen uhkauskirje menee suoraan mappiin Ö (= roskakoriin). Onneksi on tullut asiallisia, hyviä kirjeitä taas roppakaupalla, joten asiaan. Ja osoite on jälleen

Pelit
Posti
PL 64
00381 Helsinki.



Originals only, please!

Pelit-lehden numerossa 1/94 oli mainio kirje Ostajalta. En voi kuin yhtyä hänen mielipiteisiinsä, ja puollan itsekin alkuperäispelejä hamaan kuolooni saakka. Piraattipurkit ovat peliyhteiskunnan paiseita, jotka olisi kyettävä pyyhkimään pois maailmankartalta niin pian kuin mahdollista.

Puhetta oli myös alkuperäispelien omistusmäärästä, joka ymmärtääkseni tarkoitti pelejä yleensäkin, siis ei mitään konekohtaista. Näin ollen laskin äkkiä kokoelmaani kuuluvan kuusikymmentäyksi alkuperäistä tietokonepeliä, plus seitsemän kokoelmaa sekä kymmeniä kuuslankun halpapelejä. Pelit jakaantuvat kahden koneen kesken, jotka ovat C64 ja PC.

Sari kyseli myös, omaakohan kukaan edes vuoden -87 pelejä. Kyllä vain! Mainio harvinaisuus kokoelmassa on esim. kuuslankun alkuperäinen, Oceanin käsialaa oleva Cobra, joka on vuosimallia 1986. Eliten omistan tosin vain kokoelman osana, joten se siitä sitten. Myöskin Ghost'n Goblins on aitoa -86 kamaa. PC-pelien vanhin minulla on tosin vain vuodelta 1989 oleva Larry 3.

Ihmiset, ostakaa pelinne! Säilyttäkää kansanperinteet! Karjala takaisin! Kaihoisin mielin,

Tuntematon

Ei modeemia

Miten olisi idea, että köyhät Pelit-lehden tilaajat, PC:n ja Amigan omistajat, jotka eivät omista modeemia, saisivat automaattisesti neljä kertaa vuodessa levykkeen, jossa olisi PD-pelejä?

Physicus Annexus Chaos

Valitettavasti käytännössä erittäin vaikea, jopa mahdoton, toteuttaa. Mutta onkohan köyhillä tilaajilla edes kavereita, joilta PD-pelejä saisi kopioitua? Nehän ovat vapaasti levitettävää kamaa, joten turha niitä on pihtailla.

Uunoa ja Arnoa

1. Minun mielestäni Homo Erectus eli joskus 1,5–2 miljoonaa vuotta sitten eikä oikein voinut opetella 65 miljoonaa vuotta kävelemään, kuten Wexteen väitti. Jukra, löysinpäs (paino?)virheen!

2. Selkäkivuista sen verran että minä olen istunut tietokoneen ääressä 6 vuotta, 1–4 tuntia päivässä eikä minulla ole koskaan ollut selkä kipeä. Uskon vakaasti, että urheiluharrastukseni on auttanut pitämään selkäni kunnossa. Selkä ei myöskään parane, jos menet nukkumaan kello 03.00 ja elät kahvilla. Syö ja nuku kuin Uuno Turhapuro sekä harjoittele kuin Arnold Schwarzenegger, se on minun ohjeeni. Vielä parempi, jopa patentin arvoinen idea olisi jotenkin rakentaa sellainen tuoli että voisi hieman nojata taaksepäin ja seisoa, ikäänkuin maata melkein pystytasossa tai radikaalisti jopa 45 asteen kulmassa ja sitten näpytellä konetta minkä sielu sietää.

3. Miksi aina kaikki hyvät keskusteluaiheet pitää lopettaa? Kuten konesota ja vastaavat. Kohtahan lukijoilta loppuvat aiheet ja pian kirjoitellaan jostain perhosfarmin lämmitysjärjestelmästä.

4. Olen tekemässä omaa graafista fantasiaseikkailutekstipeliä (PD) mutta miten on, hyväksyvätkö purkit kuten Pelit-purkki ihan mitä tahansa surkeaa roskaa?

5. Kannen vasemmassa yläkulmassa lukee että C64, ST. Voisitteko vaihtaa tilalle vaikka CD32 tai pikemminkin FALCON?

Phantom "Drol-Motnahp" Lord

1. Homo erectus oppi pari miljoonaa vuotta sitten kävelemään, sitä ennen hän opetteli ne 65. Näin käyttämäni lähde asian ilmeisesti tarkoitti. 2. Liikunta on tietysti paras lääke, mutta kun kaikki meistä eivät ole yhtä sporttisia kuin sinä. Ja tunnen minä pari urheilevaistakin selkävaivaista. 3. Ihan hyvä idea, monellako lukijalla on perhosfarmi? 4. Ei, mutta yrittää saa. 5. Ei ainakaan vielä.

Amigan kiintolevyt

Miksi peliarvosteluissa ei mainita, voiko Amigan pelin laittaa kiintolevylle? Ja samoin puuttuu levykkeiden määrä.

Tietoja kaipaava

Yhteenvetolaatikossa on mainittu, jos peliä ei voi laittaa kiintolevylle. Samoin on mainittu, jos levykkeitä on erityisen paljon. Yleensähän niitä on kaksi tai kolme.

Kaj Laaksoselle

Aces over Europen kampanjamoodista: ei sota yhtä miestä kaipaa ja sama se, mitä pelaaja sotaan vaikuttaa, kunhan peli muuten on hyvä. Doomin arvostelusta olisi voinut jättää ne ikärajoitusjutut pois. Minulta melkein lähti PC kiitämään, kun äiti näki ne väkivaltavaroitukset.

Mikko

On se niinkin, mutta kunnon (tai edes jonkinnäköinen) kampanjamoodi antaa kummasti lisäpotkua. Sellaisia ne äidit ovat.

Mistä saa pelin?

Onko mahdollista saada enää mistään Monkey Island 1? Kaupoista sitä ei enää löydy. Onko turvallista ostaa pelejä erilaisista "peliklubeista"?

Ikuisesti Lucas

Kerrattakoon vielä: Pelit-lehti ei myy pelejä eikä tilaa maahantuojilta vanhoja pelejä. Jos jotain peliä ei kaupasta löydy, ei auta kuin pyytää kauppaa tilaamaan maahantuojalta. Monkey ykkönen on muuten ilmestynyt halpapelinä ennen joulua, joten maahantuojilta sitä varmasti löytyy.

Postimyynti on nykyään turvallista ja sitä valvotaan tarkasti. Esimerkiksi Com 2001 noudattaa seuraavia postimyyntiehtoja: Lunastettuaan tuotteen asiakkaalla on seitsemän päivän palautusoikeus. Asiakkaalla on oikeus vaihtaa tuote veloituksetta ehjään, mikäli tuote on viallinen. Mikäli asiakas haluaa tuotteesta hyvityksen, tuotteen on oltava uutta vastaavassa kunnossa. Palautuksen mukana on oltava kopio kuitista, jonka asiakas saa maksettuaan tuotteen postiin. Jos esimerkiksi pelin levykkeet menevät rikki puolen vuoden sisällä pelin ostamisesta, asiakas voi ostaa uudet 60 markalla, jos asiakas voi todistaa ostaneensa pelin Com 2001:ltä ja palauttaa samalla vialliset levykkeet.

Star Wars

Mistä saa koottavia X-Wingejä tai muita Star Wars -tuotteita?

Kiinnostunut

Pienoismalleja myyvistä liikkeistä, esimerkiksi helsinkiläisestä Tietonikkarista, puh. (90) 694 3144.

SimFarm

Kun Kasvi arvosteli pelin SimFarm (Pelit 8/93) hän ei tainnut paljon pelata itse peliä. Mansikoita ja maapähkinöitä ei korjata pellosta leikkuupuimurilla, vaan ne poimitaan käsin ja kuljetetaan kuorma-autolla varastoon. Omenoita ei myöskään korjata pellosta kuten perunoita, vaan ne poimitaan käsin.

Maalaisjuntti

Totta, totta, totta. Kyse oli nimenomaan SimFarm-pelin ohjelmoijien maataloustuntemuksesta. Pelissä kun leikkuupuimuria nimenomaan käytettiin sekä mansikoiden, maapähkinöiden että omenoiden korjaamiseen.

JJJ

Hei naispuoliset lukijat!

Tytöt eivät kiroile, eivät pelaa flippereitä, eivätkä pelaa tietokoneilla. Olen 19-vuotias tyttö, ja teen kaikkea edellä mainittuja ja harrastan tietokoneita, tietysti

myös pelejä.

Tässä teille, joita tuijotetaan muutama lohdutuksen sana: te ette ole yksin. Monet pojat ja tytöt katsovat minuun oudosti, jos kerron pelaavani tai käyttäväni tietokoneella tekstinkäsittelyohjelmia tai taulukkolaskentaa. Hämmästyneet ovat kundien ilmeet myös silloin, kun formatoin levykkeen tai kopioin tiedostoja ja kuinka pettyneiltä he näyttävätkään, kun en pyydä apua vaan selviän itse koneen käytöstä. Mun mielestä olisi jo aika ryhtyä ajattelmaan pelaajia henkilöinä eikä vain kundeina. Tuo tulevaisuus mitä hyvänsä tullessaan, olen ylpeä siitä, että osaan käyttää tietokoneita.

Nyt on meidän naispuolisten aika nousta ylpeänä kertomaan osaavaisuutemme tästä nykypäivän ja tulevaisuuden alasta.

Pink Razor

Taidatpa olla melkoinen pala useimmille kundeille, hyvä Pink Razor! Mutta hienoa, nostetaan pelihenkilöt kunniaan!

Emp-Lant-emulaattori

Luin Pelit-lehdestä 7/93 artikkelin, jossa puhuttiin Emp-Lant-emulaattorista. Mistäköhän niitä saisi?

PC vai Amiga, eiku molemmat

Ilmeisesti kyseessä on Amigan kiinnitettävä kortti tai vastaava. Kokeilepa Amigaan erikoistuneita maahantuojia, esimerkiksi Broadline puh (90) 874 7900 tai Man & Man, puh (90) 666 907.

Outouksia

Pelit-lehden kestotilaushinta on aika ihmeellinen. Tilaaja joutuu maksamaan lehdestä noin 25 markkaa per numero, kun taas irtonumero-ostaja saa sen usein tarjoushintaan kioskilta.

Peliarvostelut ovat usein varsin myöhään lehdessä. Todellinen pohjanoteeraus oli Master of Orion, joka oli vasta numerossa 1/94. Selitykseksi ei kelpaa puheet euro/amerikka-versiosta, sillä Bitissäkin arvostelu oli jo Pelit-lehteä ennen.

Peliarvosteluissa kirjoittaja usein paneutuu pikkuseikkoihin liikaa. Esimerkiksi Silverballin arvostelussa Kaj Laaksonen melkein tallasi pelin lyttyyn muutaman erittäin vähäpätöisen bugin ansiosta. Doomin arvostelu on muuten hyvä, mutta tässäkin Kaj Laaksonen sortui lopussa pikkuseikkoihin. Hän väitti, että "oikeiden näppäinten hakeminen toiminnan keskellä vie alussa oman aikansa". Hmmm, voi olla, että on ylivoimaisen vaikeata käsittää, että sankaria ohjataan nuolinäppäimillä ja tulitus tehdään control-näppäimellä!

Piratismista vielä. Itse olen kyllä alkuperäisen softan kannalta, sillä nykyään laittomassa levityksessä olevat ohjelmat ovat juuri sellaisia, joilla ei tee mitään. Juuri niitä kipeimmin kaivattuja ohjelmia ei ole kenelläkään. Eli alkuperäiset pelit kunniaan!

Dempsey

Kestotilaus on vaivaton: lehti kannetaan kotiin säännöllisesti, eikä tilausta tarvitse uudistaa vaan se jatkuu, kunnes se peruutetaan. Hintatarjouksia on vain pari kertaa vuodessa. Lisäksi lehti saattaa kioskilta loppua kesken, ja onhan siitä vaivaa raahautua pakkasessa kioskille asti lehteä hakemaan.

Meillä on yksi selkeä periaate josta emme tingi: me emme arvostele piraattiversioita ja me testaamme pelit kunnolla, emme vain katsele alkudemoa ja keksi pelin taustaa omasta päästä. Olimme tietoisia kyllä Orionista, mutta emme onnistuneet hankkimaan jenkkiversiota mistään (vaikka todella yritimme.) Orionin saimme joulukuun alkupuolella, jolloin joulukuun numero oli jo painossa.

Toinen ja valitettavan yleinen linja on esimerkiksi katsoa peliä 15 minuuttia pelifirman edustajan kurkkiessa olkapään yli, tehdä arvostelu pelidemosta ja terästää sitä pressimateriaalista otetulla aineistolla tai hätäpäissään turvautua vaikka piraattikopioon ja keksiä itse loput. Näin päästään kohtalaisen ajantasalle ja ehditään ennen kilpailijoita, mutta sitäkö te haluatte? Sitäpaitsi vakaasti uskomme lukijoidemme olevan niin fiksuja, että te huomaatte eron kunnolla pelatun ja pressitiedotelyhennelmä-arvostelun välillä. Valheella on lyhyet jäljet.

Ottakaa nyt hyvät ihmiset huomioon, että lehden tekeminen vie aikansa, emmekä millään voi päästä uutislehtien tasolle. Ensinnäkin testaamme pelit perusteellisesti, mihin menee muutamasta päivästä muutamaan viikkoon. Sen jälkeen juttu kirjoitetaan, kuvataan ja suunnitellaan sivulle eli taitetaan ja lähetetään kirjapainoon. Paino tekee omat hommansa ja painaa lehden vasta kun se on kokonaan koossa, mihin siihenkin menee pari viikkoa. Millä ihmeessä siis saisimme viikko sitten ilmestyneen pelin arvostelun teille huomenna?

Kannet väärinpäin

Miksi jotkin kannet ovat väärinpäin, esimerkiksi X-Wing ja Stardust? Koko vuoden pelien kokoaminen yhteen lehteen oli hyvä idea, tehkää ensi vuonnakin. Nyrjäyttikö Wallu sormensa, vai miksi Nnirvi piirsi lehden 8 Kyöpelit? Krypto oli muuten liian helppo. Mikä on koirasi nimi, Sari?

We hate matos, too



Koska niistä tulee paremman näköinen kansi "väärinpäin". Myös vuoden -94 viimeiseen numeroon tulee lista arvosteluista. Pojat taas pelleilivät Kyöpelin kanssa. Seuraava krypto on jo vaikeampi. Koirani nimi on Sini, rotu kultainen noutaja.

Dinosauruksia

Onko olemassa muita dinosaurus-aiheisia pelejä kuin Jurassic Park? Tuija Linden haukkui numerossa 7/93 Jurassic Park -elokuvan. Olen henkeen ja vereen JP-fani ja olen aivan eri mieltä elokuvasta.

Mutta et tainnut Tuija katsoa tarkasti. Kaikki asiat kyllä selitettiin, esimerkiksi meripihkaa kerättiin, koska siinä oli kuolleita hyttysiä, jotka olivat säilyneet ehjänä meripihkan sisässä. Hyttysistä saatiin dinojen DNA:ta ja näin saatiin syntymään elävä dinosaurus. Jurassic Park oli todella mahtava ja dinot olivat aidon näköisiä. Onko ketään muuta TYTTÖÄ, joka olisi dino-fani?

Vihainen velociraptor

Minä minä, dinot olivat kauniita.

Tuija punasteli

Miksi Tuija punasteli numerossa 4/93 sivulla 8 Tony Crowtherin vieressä? Sanopa, Tuija. Taisi olla hehkulamput liian kovalla, eiks jeh? Nnirvi, kuinka pitkä parta sinulla on? Milloin Kyöpelit aikovat hankkia Karjalan takas? Eikös Kyöpeleillä ole nimiä?

Kahdeksas Kartsu

Tuijalla ei ole viiksiä, joten henkilö Tony Crowtherin vieressä ei ole päätoimittajamme. Nikon parta ulottuu 3 senttiä silmän iiriksen alapuolelle. Itse asiassa Kyöpelit hankkivat jo Karjalan takaisin.

J. Turunen vs Street Fighter II

Luin Pelit-lehteä 7/93, SF II -arvostelua ja meinasi tulla tippa linssiin. JT haukkui kovasti odottamaani peliä, mutta päätin silti sen ostaa. Rakkautta ensi silmäyksellä! Mitähän on Turunen ajatellut arvostelua tehdessään? Jäikö aamukahvi juomatta? Peli on tarpeeksi nopea, äänet tulivat varsin hyvin SB:ltä ja nykiminen ei ollut haittaavaa.

Blanka

Jälkikäteen on selvinnyt, että Street Fighter toimii eri kokoonpanoilla eri lailla, eli kysymys taas englantilaisen PC-ohjelmoinnin korkeasta tasosta.

Testattu: Amiga 500

Miksi testaatte Amiga-pelit Amiga 500:lla? PC:llä pelit testataan kehityksen huippusaavutuksilla. Ottakaa vihdoinkin Amiga 1200 käyttöön. Lopettakaa myös tyhmien kysymysten julkaiseminen, esimerkiksi "mikä on pentium". Sellainen tieto on saatavissa alan tietokonelehdistä ja kirjoista. Onko muuten olemassa suomalaisia Amiga-lehtiä, tyyliin Amiga World? Voisiko Suomeen perustaa Amiga-lehteä, sillä Amigan käyttäjäkunta on varsin suuri?

Jusa

Tällä hetkellä meiltä puuttuu Amiga 1200 -peliarvostelija. PC-pelien testaus huippulaitteilla johtuu siitä, että arvostelijamme itse päivittävät laitteitaan, he kun ovat ihan aitoja tietokonepelaamisen harrastajia.

Tyhmät kysymykset eivät kaikkien mielestä ole tyhmiä, mutta siinä olet oikeassa, että alan kirjoja ja lehtiä on runsaasti. Suomalaisia Amiga-lehtiä ei tietääksemme ole olemassa. C=lehti oli Amiga-lehti, mutta lukijoita ei löytynyt tarpeeksi.

Kultsipusimuppeli Toimitus

Jos tahdotte lehden lukijoiden tyytyväisyyden nousevan, tehkää kysely mitä tahdotaan lehteen. Mainokset haluaisin keskelle lehteä, jotta ne voisi tarvittaessa poistaa. Myös tilauskortit yms. leikattavat niin, että niiden poistaminen ei turmele lehden arvokkaita juttuja. Tarkoittaako ratkaisupalvelu nyt sitä, että Questien ratkaisuja ei julkaista? Meille hankitaan modeemi. Isoveljeni on tilaaja, joten jos ha-

luaisin käyttää Pelit-BBS:ää, täytyisikö käyttää veljen nimeä vai voisinko saada oman? Meillä kun ei ole kuin etunimessä eroa.

❤:lla musi!

Kyselyjä olemme tehneet noin kerran vuodessa. Toisaalta, saamme niin paljon postia, jossa annetaan kritiikkiä, kerrotaan toiveita ja annetaan ideoita, että olemme aika hyvin selvillä lukijoitten toiveista. Mainoksia emme sijoita keskelle lehteä. Tilauskorteista ym. leikattavista voi ottaa kopion, niin lehteä ei tarvitse rikkoa. Ratkaisupalvelussa olevia ratkaisuja ei todellakaan enää julkaista (uudestaan) Pelit-lehdessä. Käytä pois, jos veljesi antaa luvan.

Liikuttunut

Olen todella liikuttunut, kun autoitte pääsemään eteenpäin Serpent Islessä. Löysin virheen Serpent Islen ratkaisusta, kannattaako lähettää korjaus?

Aake

Kiitos. Tottakai kannattaa lähettää korjaus, olemme kiitollisia ja autat toisia lukijoita.

Ilmestymisajankohta

Luettuani Seal Teamin arvostelun innostuksen sokaisemana lähdin ostamaan sitä, mutta myyjä-parka ei tuntenut kyseistä peliä eikä ilmestymisajankohtaa. Voisitteko vastaisuuden varalle panna arvosteluihin, milloin peli ilmestyy? Onko teillä aina käytössä originaali peli, kun teette peliarvosteluita?

Joku

Me teemme arvosteluja ainoastaan originaaleista peleistä, emme missään tapauksessa kopioista. Tämä on myös yksi syy siihen tuntuun, että arvostelut julkaistaan myöhään: piraattikopiothan saattavat olla liikkeellä paljon ennen pelin varsinaista ilmestymistä. Peli on siis jo ilmestynyt siinä vaiheessa kun siitä on tehty arvostelu. Joskus tosin vasta Amerikoissa. Seal Team oli ilmestynyt, pistäpä myyjäsi soittamaan maahantuojalle.

Tekstipeleistä

Voisitteko joskus kirjoittaa jutun Infocomin vanhoista peleistä eli tekstipeleistä (Zork, Deadline, Lurking Horror, Enchanter, Starcross jne). Samoin nykypäivän tekstipeleistä ja uusista "vanhoista" peleistä kuten Unnkulia Zero. Jotkut eivät edes tiedä, mitä tekstipelit ovat. Kuulin ohjelmasta nimeltä Object-Oriented Adventure System, joka on PD-ohjelma. Mistä boxista sen saisi? Onko muita ohjelmia, joilla voisi tehdä tekstipelejä?

The Two-headed Squirrel

Periaatteessa kyllä lienee jopa mahdollista. Niko lupasi yrittää metsästää kyseistä ohjelmaa, joten Pelit-BBS tarjonnee sen ehkä jo nyt. Jos ei, niin lähetäpä Nikolle lisäinformaatioita.

Riittääkö konekapasiteetti?

Jopa Pelit-lehden arvosteluissa on esiintynyt käsite tehosyöppö. Tämä sanahirviö ei enää, kiitos

TEX S

CD-ROM

Omistan CD-ROM-aseman ja pelin The Dagger of Amon-Ra. En omista äänikorttia. Miten siihen saa paremmat äänet, kaiuttimen äänet ovat huonoja?

Tuntematon

Ainoa keino äänien parantamiseen on äänikortin hankinta. Perusäänikorttikin riittää.

Sound Blasterit

Mitä eroa on Sound Blaster 16 Basic ja SB 16 ASP -malleilla? Mitä Wave Blaster tekee? Saako SB16:een liitettyä ulkoisen CD-ROMin?

SB is the best !

SB 16 ASP:ssa on Advanced Signal Processing -teknologia, joka mahdollistaa muun muassa monipuolisen puheentunnistuksen. SB 16 Basicin voi päivittää ASP:ksi. Wave Blaster päivittää SB 16:n aaltomuotosynteesiteknologiaan. Se mahdollistaa puhtaamman ja luonnollisemman äänen. Esimerkiksi Gravis Ultrasound ja Amiga käyttävät tätä standardia. SB 16:een voi liittää ulkoisen CD-ROM-aseman.

Turbo

Koneeni on PC 486sx33, suluissa (25). Mitä se tarkoittaa?

Pena

Todennäköisesti viittaa emolevyyn, joka on prosessorin ohella päivitetty 25 Mhz:stä 33 Mhz:iin.

mahtavien tietokoneiden ansiosta ole unta vaan täyttä totta. Aina kun jotain uutta tulee, se on pakko saada. Tämä on totta myös tietokoneissa nopean teknisen kehityksen myötä. Kun 70-luvulla arvioitiin tietotekniikan kehitystä, arveltiin seuraavien vuosikymmenten tietokoneiden saavuttavan kunnioitettavan 10 MHz:n kellotaajuuden.

Pelejä ostettaessa ensin kiinnittää katseensa laatikon hienoon kanteen ja sitten alalaidassa oleviin konevaatimuksiin. Pettymyksen voi lukea naamalta, kun huomaa, että oma nuhapumppu ei pysty pyörittämään ohjelmaa. Miten näin on voinut käydä? Vielä pari, kolme vuotta sitten oma kone edusti aivan kirkkainta huippua. Ei auta kuin mennä ruikuttamaan vanhemmilta parempaa konetta, sillä koululaisen tuloilla ei paljon ostella.

Tällainen on siis tavallisen pelaajan tilanne. Firmoilla sen sijaan on rahaa ostaa huippukoneita. Aikoinaan kuuslankun ja Atarin kulta-aikoihin pelit oli pakko tehdä näille koneille, koska parempia ei ollut. Nyt jokaisella peliohjelmoijalla on ainakin 33 MHz:n 486. Myönnettäköön, että pelit, jotka vaativat kovan myllyn ovat graafisesti erittäin näyttäviä.

Vaan missä menee pelin ja interaktiivisen videoelokuvan raja? Jos kaikki pelit tulevaisuudessa tehdään CD-ROMille ja peleissä ei ole mitään toimintaa, en usko pelien vetovoiman säilyvän. Toivottavasti kehitys ei mene tähän suuntaan.

Yksi velho Vantaalta

Velho puhuu asiaa. CD-ROM ei saa olla yksinään autuaaksi tekevä, myös juonen ja vetovoiman (pelattavuuden) on säilyttävä. En usko, että pelkällä animaatiolla ja äänellä CD-pelejä kauan myydään. Siinäkin olet oikeassa, että konevaatimukset ovat kohtuuttomia. Nyt esimerkiksi uudet Originin pelit vaativat vähintään 33-megahertsisen 486:n, joka on kyllä liikaa. Valitettava asia on, ettei mikään vanhene niin nopeasti kuin tietokone.

Muistia

Lehdessä 7 oli käynnistystiedostot posti-palstalla. Niissä oli virheitä: lehdessä luki rompt, oikea on prompt. Samoin path c:\dos pitäisi olla path c:\dos;.

Savolaisjuntti

Kiitos oikaisusta.

PEX

Tex Spexiin voit kirjoittaa, kun tietokoneesi, lisälaitteesi ja pelisi eivät suostu toimimaan yhdessä kuten pitäisi. Kerro mahdollisimman tarkasti koneiden ja laitteistojen kokoonpanot sekä merkit ja tietysti peli. Tyyli "miten lisään koneeseeni kiintolevyn ja muistia" ei riitä. Palstaa isännöi **Mika Tuomainen**.

EMS-muisti

Kuinka 486SX/33, 2 Mt RAM -koneeseen saa 1 Mt:n EMS-muistia?

Ei saa. EMS-muisti ei kykene hyödyntämään jatkomuistia täysin.

DOS-levyntuplaaja

Mitä sivuvaikutuksia levynpakkauksella on nopeuteen ja toimintoihin? Katoaako tietoa? Pakkaako se jo levyllä olevat ohjelmat?

Hellurei

MS-DOS 6.2:n Doublespacella ei ole näkyviä vaikutuksia, nopeilla koneilla se jopa nopeuttaa toimintaa. Tietoa ei ole havaittu katoavan levyntuplaajan johdosta. Pakkaa jo levyllä olevat ohjelmatkin. Levyntuplaaja saattaa aiheuttaa ongelmia pelien kohdalla.

Koneasiaa

Koneeni on PC 386SX16, muistia 2 Mt. Voiko laajentaa 4 megatavuun ja vaihtaa emolevyn? Kannattaako kiintolevy (40 Mt) pakata Stackerilla vai DOSin Doublespacella? Miten D-aseman voi poistaa?

Joe Cool

Voi laajentaa/vaihtaa, hinnat alan liikkeistä. Pakkausteho on sama, mutta aseman pienuudesta johtuen Doublespace on parempi, se ei itsessään kuluta levytilaa. D-aseman poisto onnistuu FDisk-ohjelmalla, tai jos se on levyntuplaajan looginen asema, sen saa poistettua tuplausohjelmistolla.

Käynnistyslevyke – miksi ?

Mielestäni käynnistyslevyke on turha, saman asian ajaa F5:n painaminen käynnistyksessä.

Turhaa

DOS 6:ssa F5:n painaminen ohittaa config.sys- ja autoexec.bat-tiedostojen suorittamisen, ei muuta. Se toimii, jos kiintolevy toimii ja soveltunee useille ohjelmille. Mutta jos kiintolevy ei toimi, tarvitaan käynnistyslevyke. Käynnistyslevykkeet voi myös tehdä ohjelmakohtaisiksi, jolloin voidaan huomioida erikoistarpeita.

Äänikorttiemulointi?

Mitä SB 16 ASP emuloi: 1) Sound Blaster, 2) SB Pro, 3) SB 2.0, 4) SB Pro 2, 5) SB Deluxe, 6) SB Pro Deluxe, 7) Adlib, 8) ThunderBoard, 9) Pro Audio Spectrum, 10) Roland?

Tomba

Kortteja 1–7.

Prosessorit ja näytöt

Minkälaista prosessoria vastaa 486 DCL-40? Jos peli vaatii EGA/VGA:n, toimiiko se SVGA:ssa?

Konesotaa vastaan

DLC-40-matematiikkaprosessorilla vastaa suurinpiirtein Intelin 486 DX-33-prosessoria. Toimii SVGA:ssa.

Yleistä

1. Konevaatimukset CD-ROM:lle? 2. Voiko 286:een vaihtaa 386-emolevyn? 3. Paras tapa lisätä kiintolevytilaa? 4. Kuinka paljon SB Pro hidastaa konetta?

Masa

1. Ei ole, toimii koneessa kuin koneessa (sopivalla liitännällä ja ohjelmistolla). 2. Voi, lisätietoja jälleenmyyjiltä. 3. a) Pakkaus, b) suurempi kiintolevy. 4. Ei hidasta.

PC vai Amiga 4000

Pystyykö A4000 lukemaan PC:n ohjelmia?

Epäröivä

Pystyy, kun Amigaan lisätään PC-kortti, jolloin Amiga emuloi PC:tä. Lisätietoja voit kysäistä Broadline Oy:stä, (90) 8747900.

Ohjelmointi

Haluaisin tehdä PC:llä pelejä. Mikä ohjelmointikieli olisi paras? Miten on mahdollista, että Frontier mahtuu 800 kilotavuun?

Härtsi

Pääasialliset ohjelmointikielet ovat C ja sen eri versiot sekä suora assembler (konekieli) -ohjelmointi. Kirjallisuutta on tarjolla rutkasti. Frontierin ohjelmoija David Braben on keksinyt tehokkaat rutiinit vektorointia ja 3D-laskentaa varten. Toinen hyvä esimerkki oli C64:n Lords of Midnight – 65000 ruutua ja muuta 64 kilotavussa!

DOS 6.0

Minulla on 386SX/20, 2 Mt RAM. Kiintolevy tuplattu dossilla. 1. Hidastaako se konetta? 2. Muita haittoja? 3. Mitä H:-asema hyödyttää? 4. Mitä eroa on SIPP- ja SIMM-muistilla? 5. Toimiiko Doom levyntuplauksen kanssa?

Lehmä

1. Ei sanottavasti. 2. Ei. 3. Se on vain Doublespacen looginen asema, joka siis on pakattu. Voisi olla myös D, E, jne. 4. SIMM-muisti tulee kammoissa, SIPP irtonaisina muistipiireinä. 5. Toimii.

Amigan kiihdyttäminen

Voiko Amiga 500:een lisätä megahertsejä?

Pirkka

Voi, esimerkiksi prosessorinvaihdolla tai kiihdytinkortilla, mikä nopeuttaa toimintaa melkoisesti.

Jälleen muistista

1. Saako CD-ROMin mukana lisää muistia? 2. Nopeutuvatko pelit käynnistyslevykkeellä? 3. Onko muisti sama kuin kiintolevytila?

Esko Aho

1. Ei. 2. Eivät – jotkut pelit vaativat käynnistyäkseen. 3. Ei. Koneessa on erikseen RAM-muisti eli keskusmuisti. Windows osaa käyttää kiintolevytilaa muistin jatkeena.

Mikrokanava

Omistan IBM PS2 386SX/16. Koneessa on mikrokanava ja haluan hankkia CD-ROM-aseman. Vaikeutuuko hankinta?

Leppä

Hieman. Hankinnan yhteydessä tulee mainita mikrokanava, jotta ohjainkortti tulee oikeana versiona. Kaikille asemille ei löydy mikrokanavaohjainta.

Panu Mäntylahti & Niko Hellsten

max moritz

Pojat, joit' ei saatu hyviks, nyt on jauhettuina tiedonjyviks.

Max

Maxiin on taasen saapunut aivan kiitettävä määrä postia. Eritoten Lucasartsin hupiuutuus Sam & Max Hit the Road on ollut suosion kohteena, samoin apua löytyy Jurassic Parkiin ja Terminator Rampageen, Draculan Unleashedin koko ratkaisusta puhumattakaan. Mutta mikäli mielitte nimenne lehden sivuille, kirjoittakaa se ihmeessä samalle paperille kuin vinkkinnekin! Pikkuiset lippuset ja lappuset tuppaavat häviämään, kokonainen A4 on paras. Ja lisää postia osoitteella

Pelit
Max & Moritz
PL 64
00381 Helsinki.

Ultima Underworld

Lehdessä 5/93 julkaistussa ratkaisussa oli pari epäselvyyttä, jotka tässä kerrottakoon. Kun vääntelet vipuja Ring of Humilityn saadaksesi, seiso huoneen keskellä olevalla korokkeella ja käytä Telekinesisloitsua (ehkä keppikin käy).

Ratkaisusta puuttuva artifakti on Standard of Honour, jonka saa Dorna Ironfistiltä jahka Rodrick on pätkitty.

Niko Nirvi

Bloodwych

Auttaja tappaa hitaat vihulaiset helposti tässä Amigan vanhemmassa roolipelissä juoksemalla örkkien taakse ja lyömällä selkään. Kun hirviö kääntyy, pinkaistaan taas sen taakse ja annetaan isän kädestä. Taikovat olennot tekevät karhunpalveluksen itselleen, kunhan suoralla linjalla ollessa loitsitaan deflect.

Doom

ID räjäytti PC:n ruudulle uskomattoman upean virtuaaliväkivaltaeepoksen, jonka demoninlahtaus helpottuu, kun kirjoitat jonkun **PK:n** lähettämistä koodeista pelin aikana. Lisää koodeja DOOMiin jo ehkä ensi lehdessä!

idbeholdi – näkymättömyys
idbeholdr – säteilysuoja
idbeholdv – haavoittumattomuus
idbeholda – karttaan täydennyksiä
idbeholdl – valovahvistin

Elite 2

J.A.M. keksi tavan puhdistaa maineensa: lahjoita suurin mahdollinen summa rahaa hyväntekeväisyysjärjestölle ja voit taas ottaa yhteyttä kadonneita kaipaileviin. Vuorokauden kuluttua lahjoituksesta vapautuu myös työtähakevia miehistön jäseniä.

Epic Pinball

Shareware näyttää yleistyvän laadukkaitten pelien julkaisukanavana, ovathan PC:n parhaat toimintapelit tulleet tätä kanavaa pitkin. **Ranger** palloili Epicin mukavan flipperin kanssa. Paina minkä tahansa flipperipöydän Options-valikossa F1:stä, saat käyttöösi kuusi palloa.

Larry 6

Larryn pikkutuhmien tarinoitten viidennessä osassa naisten etsintä helpottuu nimettömän lukijan avulla. Ota roskiksesta rasvaa ja kukkanen huoneesta. Putkimiehellä on kaksi hyödyllistä esinettä. Mutakylpyhuoneen kamera kannattaa kääntää ympäri. Siivoojan kärryissäkin on kaksi puolta, eikä tarjoiluhissi ole vain ruokia varten. Selluliittikoneen korjaus vauhdittuu, kunhan käväisee kuntosalilla.

Sam & Max Hit the Road

Lucasin hulunhauska interaktiivinen sarjakuva ei olekaan niin helppo kuin päältä luulisi. Toimitukseen on saapunut pinkka kysymyksiä, joihin löytynee vastaus tästä.

Missä tahansa kolmesta baarista pystyt investoimaan paketilliseen pekonimakeisia sekä pyytämään Bernandilta (baarimikolta) apua Jessen käden vapauttamiseen lasisesta vankilastaan. Raspin saat takavarikoitua, kun seuraat Maxia tämän lähtiessä vierailulle mukavuuslaitokseen. Siirryttyäsi joutsenen selkään Tunnel of Lovessa saat valoa maailmaan taskulampulla, ja itse vaunu pysähtyy napakasti Maxin sähköisellä avustuksella. Noustuasi vaunusta katso teloitusporukan johtajaa ja Max avaa salaoven, jonka takaa löytyvä myyrä vaihtaa rautakankensa laatikolliseen pekonikarkkeja.

Maxin pelastaminen Gator Golfista onnistuu kalaämpärillä ja tarkalla tähtäyksellä. Vaihda golfpallot kaloihin ja ala pelata golfia niin, että houkuttelet krokotiilit suoraan linjaan itsesi ja Maxin välille (tähtää vaakatasossa joko alligaattorin eteen tai taakse). Vapautettuasi Maxin löydät komerosta Snow Globen, minkä korkin saat myöhemmin irroitettua lumimiesten juhlasta nyysimästäsi viiniputelista seuraavasti: Käy taivuttamassa jääpiikki lankakerällä olevalla telekineetikolla, minkä jälkeen korkki irtoaakin helposti uutta korkkiruuvia käytellen.

Jessen kädelle löytyy hyötykäyttöä, kun yhdistät sen golfpallopihteihin ja koristat kokonaisuuden kalamageetilla. Tökkäämällä tämän härvelin suuren narukerän kylkeen (museossa) saat Shuv-Oohlin etsimän sormuksen. Mystery Vortexilla löydät itse Shuv-Oohlin menemällä peilin läpi ja sovittamalla värin vuoron perään joksikin kolmen oven väreistä. Päästyäsi näin kulkemaan ovista oikean kokoisena löydät vihdoin etsimäsi ja voit antaa sormuksen gurullesi. Kirjoita muistiin, mitä myyrä sanoo Frog Rockista. Palaa lankakerälle, missä fiksaa kiikarit kuntoon yhdistämällä siihen maassa olevat johdot ja tivolista Wak-a-Ratin vierestä löytämäsi suurennuslasi. Shuv-Oohlin ohjeita noudattaen kiikaroi maisemaa, kunnes olet haarukoinut Frog Rockin näköpiiriisi.

Tapio Salminen



Lord of the Rings 2

Merrinin ja Pippinin reitille eksynyt **Bilbo** vauhditti enttikokousta. Etsi Puuparta käsiisi Fanglorin metsässä, kysele häneltä Sauronista ja örkeistä. Kun lähdet enttien kokouksesta etsimään puuttuvia puupäitä, ota mukaasi Entinojan vettä. Löydettyäsi olennot anna vesi heille ja palaa Puuparran luokse.

Prince of Persia II

Bröderbundin kovaonnisen prinssin seikkailua helpottaa pelin lataaminen PRINCE Makinit -komennolla. Shiftillä ja kursorinäppäimillä tapahtuu yhtä sun toista mielenkiintoista.

Quest for Glory 4

Sierran roolirynnistys jatkuu ja sankari on heitetty hieman Veil of Darkness -tyyliseen laaksoon. Onneksi Erana's Gardenista voi poimia manaa palauttavia hedelmiä fetch-loitsulla, ja triggeroimalla vettä loitsuvalikoima kasvaa. Rahattomille Erana on jättänyt säästöjä toiseen kivilyhtyyn. Eranan puutarhaa tonki **Sampo**.

Rebel Assault

Paras vinkittäjämme, **Tuntematon lukija**, tarjoaa apua Lucasin mehevään CD-peliin. Imperial Probe Droids -osiosta pääsee pois kulkemalla vasemmalle kahdesti, oikealle ja taas kahdesti vasempaan. Stormtrooper-osiossa ei kannata mennä ylös, sillä se on paljon pitempi reitti. Jos ei muuten onnistu, niin kokeile tasokoodeja BIGGS, ANOAT, MYNOCK YUZZEM, FALCON tai KAIBURR.

Ultima 6

Mikäli väärän profeetan voimat ehtyvät, eikä tavaraa kulje mukana niin paljon kuin haluaisi, voi porukan kantokyvyn ylittää seuraavasti. Kuormaa hahmot maksimitaakkaan, avaa henkilökohtaiset tavaravalikot, jossa avaa jokin pussi, joka ei ole täynnä. Poimi maasta haluamasi tavara ja sulje pussi. Jatka operaatiota, kunnes olet ottanut kaikki haluamasi tavarat. Huomaa, että kantovälineen täytyy olla sen hahmon, jota yrität kuormata. Kantokykyluokkia ylitteli **Ninandra Darklady**.

Space Hulk

Electronic Artsin housujensottaajapelin \hulk\dat–dir\sqadinf.dat-tiedosto pitää sisällään soturien tiedot. Heksaeditorilla muunnetaan arvoja ja johan geenirosvoista henki jättää.

Sektori	Tavu	Arvo
0000	0000	00–FF
0000	0002	00–07
0000	0008	00–07
0000	0014	00–07
0000	0020	00–07
0000	0026	00–07
0000	0084	00–14
0000	0148	00–FF

Strike Commander

Tahmaisuuden lisäksi aseiden järjettömät hinnat vaikeuttavat peliä hurjasti. Onneksi heksaeditorilla voi ottaa osansa pankituesta Wildcatsien tilille. Kun save-tiedoston kohtiin 388, 395 ja 396 laitetaan arvoksi 01, saadaan rutosti rahaa. Tempun voi toistaa vaikka jokaisen tehtävän jälkeen. Luottotietoja peukaloi **Mika Suokas**.

Ultima 7: Serpent Isle

Aragorn the II Avatar Britanniasta selvitti ritariuden kokeen. Aluksi etsi käsiisi avain ja mene sen lähistöllä olevasta ovesta. Sulje ovi takanasi, jolloin pääset ylös huoneeseen, jossa on kiviä. Rakenna kivistä portaat avaimen luokse.

Mikäli kiviä ei ole tarpeeksi, mene toiseksi alimmalle askelmalle ja ota alin kivi pois. Laita se ylimmäiseksi. Avaimella pääset alempaan huoneeseen, josta löytyvällä avaimella pääset eteenpäin. Räjähtelevien arkkujen huoneessa on illuusioseinämä. Ruumiin luota lähtee salakäytävä. Suihkulähdehuoneessa käytä kynttä ensin itseesi, sitten uurnaan. Tapa susi ja ota raato mukaasi.

Iolon vapauttaminen luonnistuu puhuttelemalla kaupungin johtajaa ja ostamalla avaimen rahanvaihtajalta.

Comanche: Maximum Overkill

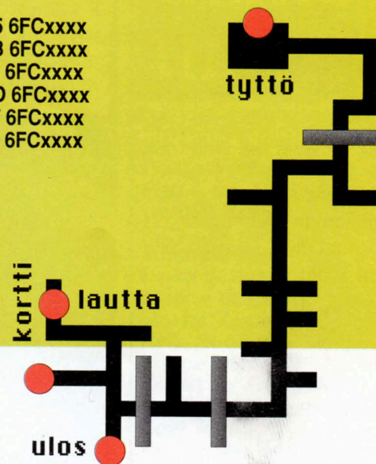
Tee ne tehtävät missä ei epäonnistumisen jälkeen joudu tekemään edellistä tehtävää. Kopioi sitten Comanche.nam vaikkapa Comanche-.uus nimiseksi. Kun epäonnistut tehtävässä, kopioi Comanche.uus Comanche.nam:ksi. Näin saat helposti tehtyä kaikki tehtävät, väittää **Ari Tuohenmaa.**

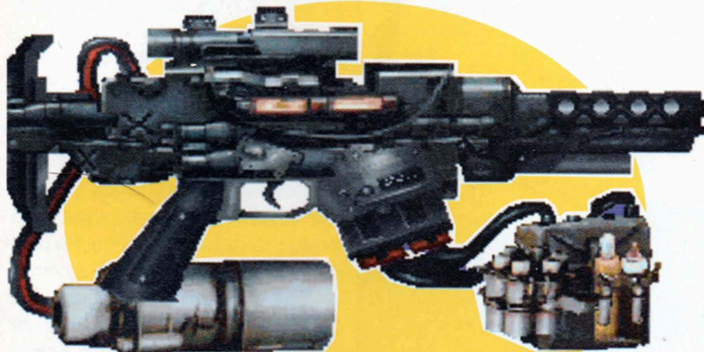
Jurassic Park -koodeja

Käyttääksesi Jurassic Parkin koodeja joudut pelaamaan ensimmäisen tason läpi. Korvaa näiden koodien neljä viimeistä merkkiä oman koodisi neljällä viimeisellä merkillä. Pitäisi toimia, varsinkin jos Triceratops-koodi ja oma koodisi alkavat identtisesti. Valitettavasti muistiinpanoistani puuttui tieto, minne mikin koodi heittää. Ja Pelit-BBS:stä löytyy parikin traineria. Koodit ovat PC:lle.

Triceratops	B14A5 6FCxxxx
Ens	3B5FB 6FCxxxx
dilophosaurus	0377D 6FCxxxx
???	EB8FD 6FCxxxx
???	607AF 6FCxxxx
???	0179D 6FCxxxx

Niko Nirvi





Terminator: Rampage -KOORDINAATIT

Bethesdan tylsänpuoleisen 3D-sokkelomaratonin pelaamista keventää ihmeesti nämä PC:n koodit. Eli tässä (V)-TEC-osien ja (A)vainkorttien koordinaatit tasoille 2–24. Lisäapua Pelit-BBS:n trainerilla.

2 V46,6-82,69
3 V54,72-
4 V55,59-19,71 A51,21
5 V91,97 A18,23
6 V6,6-64,40 A8,76
7 V4,10-62,28 A15,67
8 V52,44-12,77 A79,41
9 A62,7
10 A44,53
11 A62,88
12 A45,45
13 V42,8-90,19 A77,69
14 V29,16-22,58-56,60 A22,41
15 V74,78-51,27 A16,6
16 A97,92
17 A1,59
18 A56,37
19 A35,34
20 A84,3
21 A44,23
22 A45,47
23 A64,55

Kättäpidemmät:

	Taso	Koordinaatit
UZI	2	16, 84
M-16	4	76, 94
SPAS 12	4	53, 35
AK-47	6	93, 84
HK-95	16	79, 94
M-30	17	49, 54

Niko Nirvi





Ratkaise

Dracula Unleashed



Dracula Unleashedin päiväjärjestys on tiukka ja kurinalainen. Vaikka peli ei todennäköisesti olekaan levinnyt kovin laajasti, CD-ROM-peli kun on, pelin omistajilla on varmasti vaikeuksia sen kanssa. Juonia sen kummemmin kertomatta tässä aikataulu ja ratkaisu suoraan pelinvalmistajan Icom Simulationsin ohjeista.

Päivä 1

7.35 am: Annisette
8.30 am: Holmwood
8.50 am: Lehtikoju
9.50 am: Lennätin (kädessä Isä Janosin käyntikortti)
10.30 am: Harkerin koti
11.15 am: Hades Club
12.55 pm: Saucy Jack -pubi
1.45 pm: Kirjakauppa
2.15 pm: Mielisairaala
3.15 pm: Hades Club
4.15 pm: Holmwood
5.10 pm: Harkerin toimisto (kädessä lahja)
8.10 pm: Annisette (kädessä risti)
11.25 pm: Mielisairaala
12.15 am: Kirjakauppa
1.25 am: Koti

Päivä 2

8.35 am: Annisette
9.35 am: Harkerin koti (kädessä ruusu)
10.40 am: Holwood
11.00 am: Lehtikoju
1.10 pm: Mielisairaala
1.45 pm: Lennätin (kädessä Van Helsingin kortti)
2.50 pm: Harkerin toimisto (kädessä veitsi)
4.10 pm: Hades Club
5.05 pm: Lennätin (kädessä Isä Janosin kortti)
5.25 pm: Kirjakauppa
6.35 pm: Yliopisto
8.15 pm: Saucy Jack -pubi
9.40 pm: Harkerin koti
11.10 pm: Annisette
11.50 pm: Hades Club (kädessä Julietin lappu)
1.00 am: Kirjakauppa (kädessä avaimet)
2.10 am: Koti

Päivä 3

7.40 am: Annisette
8.25 am: Harkerin koti (kädessä päiväkirja eli journal)
9.00 am: Lehtikoju
11.00 am: Hautausmaa (jos ei tapahdu mitään, tule myöhemmin uudestaan)
11.50 am: Mielisairaala (kädessä pamppu eli black jack)
2.00 pm: Holmwood
2.50 pm: Saucy Jack -pubi (kädessä käsikirjoitus eli manuscript)
4.00 pm: Yliopisto (kädessä käsikirjoitus)
4.55 pm: Kirjakauppa
5.50 pm: Hades Club (kädessä kangas eli cloth)
8.05 pm: Harkerin koti (kädessä käsikirjoitus)
1.40 am: Annisette

Päivä 4

8.15 am: Harkerin toimisto
9.10 am: Mielisairaala
9.40 am: Harkerin koti
10.10 am: Hades Club
10.55 am: Lehtikoju
1.00 pm: Hautausmaa
1.35 pm: Annisette
1.55 pm: Koti
2.40 pm: Yliopisto
3.00 pm: Hades Club
3.55 pm: Lennätin (kädessä Janosin kortti)
4.30 pm: Harkerin toimisto (kädessä sanelukoneen osa eli dictaphone tube)
5.55 pm: Hautausmaa (kädessä nuija ja paalu eli stake and mallet)
6.30 pm: Annisette
8.05 pm: Harkerin koti
8.50 pm: Koti
9.50 pm: Saucy Jack -pubi
11.00 pm: Annisette
11.45 pm: Harkerin koti
12.30 am: Annisette
1.30 am: Holmwood
2.00 am: Hades Club

Moritz

Tämänkertaisessa vinkkipaketissa ovat koodit jääneet vähän vähemmälle johtuen edellisen numeron koodikimarasta. Auttakoot nämä vinkit monta epätoivoista pelaajaa ylittämään vaikeutensa. Lähettäkää nyt ihmeessä postia, Moritzilla on pulaa vinkeistä!

Street Fighter 2

Pelatessasi E. Hondalla aja vastustajasi nurkkaan ja rämpytä lyöntinappulaa saadaksesi E. Hondan lyömään salamannopeasti ja vastustajasi ei pysty tekemään mitään.

Ryulla pelatessa vie seuraava yhdistelmä vastustajalta hyvin energiaa: Ensin potkaiset hyppypotkun ja vastustajasi pudotessa maihin heität tulilieskan. Jos vastustajasi menee tajuttomaksi, älä lyö tai potkaise häntä kertaakaan, vaan mene matalaksi ja painele tehottomimman lyönnin nappulaa niin nopeasti kuin pystyt. Lyönnit eivät ole kovin tehokkaita, mutta saat lyötyä vastustajaasi niin monta kertaa, että häneltä häviää enemmän energiaa kuin yhdestä voimakkaasta potkusta.
Archmage

4D Sports: Boxing

Aloittaessasi mestaruussarjan ottele muutaman kerran sellaista vastustajaa vastaan jonka voitat varmasti. Näin saat kehitettyä itsellesi huippunyrkkeilijän ennen kuin alat varsinaisesti pelata. Jos olet jossain ottelussa pahasti häviöllä, rupea pelaamaan taktista peliä. Esimerkiksi menet kauas vastustajasta, hyökkäät ja isket, peräännyt jne. Tuomarit voivat valita sinut voittajaksi vaikka olisit joutunut tyrmätyksi.
Rakentaja

Prince of Persia 2

PC Apua alkuun: Vartijat on helpointa nitistää hutkaisemalla niitä aina niiden ollessa hyökkäämäisillään. Kun hyppäät alussa kaksi kertaa katolta toiselle ja perässäsi tulee useita vartijoita, jää odottamaan melkein katon reunalle ja vartijan hypätessä lyöt sen vielä ollessa ilmassa.

Autiolla saarella juokse vasemmalle ja jää odottamaan vähäksi aikaa. Pian juoksuhiekkaan ilmestyy laattoja. Laatat häviävät astuessasi

niiltä pois, mutta jätä jäljelle laatta, jossa on pääkallo. Pian aukenee luola ja voit jatkaa matkaasi.

Lopuksi vielä muutama moraalisesti huono vinkki. Käynnistämällä pelin käskyllä PRINCE MAKINIT voit seuraavilla yhdistelmillä tehdä kaikenlaista:

Alt-N	Hyppää seuraavaan kenttään.
Shift-T	Saat yhden lisäenergiapullon.
Shift-I	Kääntää ruudun ylösalaisin.
Shift-S	Muutut varjoksi.
Shift-B	Taustat häviävät.
K	Ruudussa olevat viholliset kuolevat.

Archmage ja Mikko Koskinen

Fire Power

PC Aina alussa kannattaa miinoittaa oma lipputalli vaikeuttaaksesi vastustajan lipunottoyrityksiä. Suositeltavaa on myös miinoittaa kaikki vastustajan sairaalat jotka löytää, ettei vastustaja voi viedä ukkojaan sinne. Omasta leiristä kannattaa myös tuhota omia rakennuksia, sillä niistä saa myös pisteitä. Varsinkin jos on bensa lopullaan, saa bensaa.

Brutal Sports Football

Amiga Kaikkien otteluiden koodit:

4. liiga
2. D!KGGM6LTZSHKGBFFB
3. TZCFCSRHQ7YDRDFKHC
4. GJLKWJ3RG85NBPHMQL
5. 2522BWHF2BH3FZ!1W1
6. 579J4PVV3MS!Q!2!59

3. liiga
1. !BTJRYHXCX9HCJCCCC
2. LHFH9S4ZD3VLPLQTRS
3. F9TMJ55GQ57JPGHFCK
4. J8PBPJ55555HMDQJKL
5. 6CV8WRCCCCC9S4X874
6. 3175SP!TTTTWG2!YX5

2. liiga
1. 4K0XTC88888DDHDDDD
2. KC8JVL20ZC0QSRMNPL
3. 2N2H1377777FPGHCDB
4. 4NWTFS55555HMDQBGJ
5. 48Q!42KKKKK3L!Z867
6. 6T903YYYYYYQ3PFMTP

Kärkiliiga
1. 4Q4GG4!PFX3TKBKKKK
2. CF5BPH44444JDCHJJH
3. 7CF5FGBBBBB!2349!5
4. WV4H2V77777FTGNDBJ
5. 57B!D6KKGCK6L!Z498
6. BZS4DZW6KYM7DW4ZVW

Teemu

Simpsons

1. taso: Ammu kwik E martilla E:n kohtaan raketti ja sieltä lentää lisäelämä. Osta pilli, käytä sitä tason viimeisen talon viimeiseen ikkunaan ja sieltä tulee ukkeli heittelemään kolikoita.

2. taso: Ensimmäisestä sementtikohdasta pääset hyppäämällä kolme kertaa toisen liikkuvan laatan päällä. Ärsyttävien keskipilarien päällä pitää hyppiä kolme kertaa.

3. taso: Pelaa "onnenpyörää" magneetilla ja voitat varmasti. Naurutalossa Hassu-klovnilla on lisäelämä suussaan.

Lyhyestä vinkki kaunis...

Wings of Fury

Amiga Pelit 8/93:een pieni lisäys. Painamalla C voit vaihtaa asetta lennon aikana. Jos polttoaine on vähissä, sitä saa lisää painamalla F.

Mike

Bug Bomber

Amiga Jos jäät loukkuun paina Help-näppäintä.

Mike

Lemmings 2 The Tribes

Aloittaessasi pelin paina ensin LOAD ja siitä valitse CANCEL. Nyt voit aloittaa haluamastasi kentästä.

Prinsessa Voi Levi

Walker

Aloittaessasi toisen kentän, älä liiku vaan kirjoita "EAT LEAD FUDDY MUNSTERS". Tämä antaa sinulle loppumattomat elämät.

Body Blows

Amiga Kamppaa vastustaja ja paina Space.

Peluri

Magic Land Dizzy

Amiga Kirjoita DIAMONDS AND PEARLS, jos haluat loppumattomat elämät.

Peluri

Apidya

Amiga Jos haluat hyppiä kenttiä eteenpäin paina Helppiä.

Tinke

Alien Storm

Amiga Painamalla F-kirjainta pääset tason läpi.

Tinke

Toyota GT Challenge

Amiga Paina ajon aikana Ctrl-C ja voitat kilpailun.

Himopelaaja

ESWAT

Amiga Laita pause päälle ja kirjoita JUSTIFIED ANCIENTS OF MUMU ja saat 99 elämää.

Arttu tuolta vaan

Line of Fire

Amiga Kirjoita OPERATION FERRIT joystick valinnassa, jos haluat loppumattomat elämät.

Arttu tuolta vaan

Xybots

Amiga Kirjoita highscore-listalle ALF ja saat seuraavaan peliin kaikkea kivaa.

Arttu tuolta vaan

Cat

PC Paina Ctrl ja 9 pohjaan yhtäaikaa ja saat yhdeksän elämää.

Zaxxon

Amiga Kirjoita pelin alkuruudussa OATS, jos haluat lentää päin ammuksia.

Lionheart

Mene kyykkyyn, laita pause päälle ja paina Ctrl, fire-nappula ja Help yhtäaikaa pohjaan, etkä enää kuole. Jos painat uudestaan Ctrl:ia ja liikutat hiirtä, saat ukkelisi lentämään. Lopuksi vielä F1–F10 vaihtavat kenttiä.

Lionbrain

Deep Core

Kirjoita pelin aikana TRAINER MODE.

Krueger

Warzone

Amiga Pelin alussa mene alas veteen ja ammu oikeaa alanurkkaa ja saat yhden lisäelämän. Tuhottuasi ensimmäisen loppuvihollisen ammu jompaan kumpaan ja saat kaikenlaista roinaa.

Paavo Härkönen

Super Wonder Boy

C64 Hyppää neljännessä kentässä pilven päältä talon katolle, kulje katon toiseen reunaan, pudottaudu alennukselle ja mene aivan sen vasempaan laitaan ja saat kaksi riviä energiaa, energiapullon ja mikä parasta, et menetä energiaa muihin kuin piikkeihin, laavaan ja aikaan, sillä viholliset ja heidän aseensa menevät lävitse.

Jyri Ahia

Mortal Kombat

Amiga Sub-Zeron fataliteetti on (oikealle): alas, oikealle, alas ja oikealle + nappi.

Petri Järvinen

Epic Pinball

PC Mene jonkin flipperin option-valikkoon. Paina siellä F1-nappulaa. Kas kummaa: sinulla onkin pelissä kuusi palloa.

Harri Hirvasniemi

Street Fighter

Kirjoita juuri ennen ottelua HERO MAN ja muutut kuolemattomaksi.

Peli-poika

Ghosbusters II

Amiga Activisionin logon tullessa näkyviin paina pohjaa yhtäaikaa Alt, Ctrl, S ja U. Sen jälkeen voit halutessasi vaihtaa seuraavaan kenttään painamalla F1.

Peluri



4. taso: Saadaksesi arkun sisällön sinun täytyy hyppiä sen päällä muutaman kerran. Dinosauruksesta pääset hyppäämällä kolme kertaa sen pään päällä. Tullessasi paikkaan, jossa lattialaudat yksi kerrallaan vaihtavat väriä, hyppää ensimmäisen, toisen ja vielä kolmannenkin väriä vaihtavan lankun päälle. Tämän jälkeen hyppää yläviistoon ja olet seinätiilen päällä. Hyppää vielä toisenkin kerran ja olet vielä korkeammalla. Siitä eteenpäin pystyt hyppimään joka toisella seinätiilellä. Kun seinän väri vaihtuu toista sama juttu, mutta vain tason korkeammalla.

5. taso: Maggie antaa viimeisen kerättävän esineen.

Auttaja

Pang

Amiga Aloita peli ja ota vaikeustasoksi EASY, DIFFICULT tai VERY DIFFICULT. Kun kartta, jossa voit valita ensimmäisistä kentistä mistä aloitat, tulee näkyviin, kirjoita WHAT A NICE CHEAT ja ruutu muuttuu vaaleanpunaiseksi. Nyt voit valita kentän mistä aloitat, mutta ole nopea.

Peluri

American Gladiators

Amiga Kaksintaistelussa ole aivan paikallasi äläkä tee liikkeitä, niin vastustajasikaan ei tee. Anna vain ajan kulua ja saat pisteet kotiin.

Peluri

Kommander Keen 6

PC Mene avaruusasemalle, jossa on kolme tehtävää. Mene tehtävistä alimmaiseen ja paina yhtäaikaa pohjaan F10 ja J, jolloin sinun pitäisi lentää. Pidä hyppynappia (saa sinut lentämään) pohjassa ja odota, kunnes tulet kuvaruudun ylälaitaan. Lähde seuraavaksi lentämällä vasempaan niin kauan kunnes vastaasi tulee ovi, josta menet sisälle. Sieltä pudottautuessasi saat kuusi lisäelämää ja vähän matkan päästä oikealta pääset ruudun läpi. Seuraavia näppäinyhdistelmiä painelemalla saa aikaan kaikkea kivaa:

F10-B Border Color
F10-T Sprite Test
F10-S Slow Motion

Mikko Lehtovirta ja Minä vain

Commander Keen 4

PC Piilotettuun pyramidiin pääsee näin: Mene ensin kuunsirppipyramidiin, hae keltainen timantti, käy laittamassa piikkimonttuun silta päälle ja kerää kaikki montun ympärillä olevat madot sillalle. Odottele, kunnes Keenin yläpuolelle ilmestyy suuri jalka. Nyt vain hyppäät jalkaan ja voila.

Mr. Avulias

Amiga Action Replay -vinkkejä

Peli	Osoite	Seuraus
Assassin	C05D06	Tähdet
Assassin	C05BDE	Elämät
Blues Brothers	45CA3	Sydämet
Chaos Engine	C223BF	Rahat/1. pelaaja
Chaos Engine	C223E7	Rahat/2. pelaaja
Hunter	A89	Aseet
Hunter	9B7	Aika/minuutit
Hunter	9B9	Aika/tunnit
Hunter	9FAB	Polttoaine
Hunter	9F8B	Ensiapupakkaukset
Magic Pockets	16E9-16F9	Pisteet
Magic Pockets	1732	Aika
Ooops Up	15F	Elämät
Ooops Up	197	Aika
Paradroid '90	126D	Tuhotut robotit
Populous 2	C609D5	Kokemus
Speedball	B219	Maalit
Stunt Car Racer	1BB20	Kierrokset
Super Cars 2	792D8	Rahat/1. pelaaja
Super Cars 2	792D9	Rahat/2. pelaaja
Twinworld	E337	Elämät
Twinworld	F76D	Esine 1/avain
Twinworld	F6B6	1. ammukset
Twinworld	F6B7	2. ammukset
Twinworld	F6B8	3. ammukset
Venus the Flytrap	8EBB	Elämät
Venus the Flytrap	BB5E	Ammukset
Venus the Flytrap	BF2D	Aika
Virus	C9F1	Ohjukset
Arabian Nights	C6BDBB	Energia
Arabian Nights	C6BDBA	Elämät
Zool 2	C186E9	Energia
Zool 2	C18701	Elämät
Project X	C0B933	Elämät
Stardust	C193BB	Elämät
T-2 Arcade	C0030C	Krediitit
Alien 3	03696D	Yritykset
Alien 3	0368A9	Kranaatinheittimet
Alien 3	0368AB	Kranaatit
Oscar	C3000B	Energiat
Pacmania	0053EC	Elämät
Yo! Joe!	C0316E	Elämät

Kaikki toimivat M-komennolla.

Mortal ja Sami Tilli



Wizkid

Amiga Jos sinulla on täydet energiat, mene kauppaan ja osta lisää energiaa eli tähti. Vaikka rahaa kuuluisi huveta, saatkin sitä lisää. Kun olet ostanut tähden, poistu kaupasta ja mene takaisin kauppaan ja voit ostaa tähden uudestaan. Osta kaikkea mahdollista, sillä et koskaan tiedä mitä saatat matkalla tarvita. Graveyard-tasossa pitää tehdä itsemurha salapaikkojen putoilevissa kivissä. Käytä kolikkoa Gent's toileteissa päästäksesi luolastoon (huomaa näkymätön ovi).

Älä ammu mitään muuta kuin emosilmiä Wizball-tasossa saadaksesi Wizeroid-laivoja pelin lopussa. Saadaksesi megabonuksen koeta läpäistä kaikki yhdeksän Scrabble-ruutua. Sinulla pitää olla vähintään kahdeksan pikku kissaa voittaaksesi Zarkin laiva kilpailussa takaisin linnaan. Neljällä timantilla ja purkinavaajalla voit avata tien rikkauteen. Käyttäessäsi Ladies toiletseja avaat tien tulivuoreen.

Peluri ja Tuntematon

PELIT SEIS?



Jo toinen mulgasu palloon!

Vautsi! Kysymyksiä satelee, samoin vastauksia. Muistakaahan lukea kysymykset, vaikkei oma nimimerkki olisikaan kysymyksen alla: moni kun kysyy samaa asiaa. Ja muistakaa myös ratkaisupalvelu, lista oli lehdessä 1/94. Lisää postia osoitteella

Pelit
PelitSeis
PL 64
00381 Helsinki

Larry 6

Millä filtterin voi puhdistaa? Mistä lamppuun saa öljyä? Mitä pitää tehdä, jotta Shamara (parvekkeella) joisi shamppanjaa? Mitä Merrilylle (altaalla) pitää tuoda ja mistä sen esineen löytää? Mitä Charille (mutakylvyssä) pitää tuoda tai tehdä? Olen jo avannut sähköhuoneen oven.

Larry-fani-94

Pese filtteri keittiön pesualtaassa. Lamppuun saat öljyä samasta selluliittikoneesta, kunhan ensin olet korjannut sen ja Gammie on käyttänyt sitä. Shamara juo shamppanjaa vasta, kun on ymmärtänyt elämän tarkoituksen. Näytä hänelle kaikkia mahdollisia esineitä (huomaa, että tämä on pelin loppua). Charlottelle pitää viedä patterit, jotka saat vartijan taskulampusta, kun autat häntä korjaamaan rikkomasi kulkuneuvon. Merrilylle pitää ensin tarjota drinkki, sen jälkeen pyytää altaanvartija-Billyltä hyppytornin avainta ja tehdä siitä saippuan avulla kopio ja viilata avain Merrilyn omaan käyttöön. –tl

Kuinka hyppytornin oven saa auki? Pääseekö vartiokopissa olevan kytän ohi ja voiko siltä nyysiä muutakin kuin käsiraudat?

Juha "the looser" Laffer

Pyydä Billyltä avain. Mene mutahoitohuoneeseen, nosta kukat pois portailta ja mene ylös. Ruuvaa vartiokameran ruuveja löysemmälle ja käännä kamera naisten suihkun tuuletusritilää kohti. Vartijan huomio kiinnittyy sinne ja sinä pääset pöllimään käsiraudat ja livahtamaan ohitse. –tl

Simon the Sorcerer

Miten saa rahaa, jotta voi ostaa vasaran? Miten saa Calypson jääkaapin oven auki? Miten pääsee kääpiökaivoksen toisen vartijan ohi? Miten saa otettua sangon ja haavin suolla olevan otuksen talosta? Miten voi kaivaa Milrithin vuorelta? Mistä saa puuta puumadoille?

Jussi

Lahjo vartija oluttynnyrillä, jonka nappasit pubin ulkopuolelta (tuki tynnyri mehiläisvahalla). Rahaa saat, kun kauppaat kääpiökaivoksesta saamasi jalokiven kauppiaalle. Suo-otuksen talossa syö soppaa ja kippaa toinen lautasellinen mukana olevaan näytepulloosi. Kolmannen lautasellisen aikana suo-olio lähtee ulos, sinä siirrät arkun ja menet sen alta paljastuvaan salakäytävään. Milrithiä kaivaaksesi tarvitset metallinpaljastimen, jonka saat puunhakkaajalta. Puumadot tyytyvät mahonkiin, jota löytyy puunhakkaajan talon takan takana olevasta salakäytävästä. –tl

Miten kääpiöiden kultaisen oven saa auki? Mistä tai keneltä saa tarpeeksi rahaa taikureille annettavaksi, lohikäärmeen luolan päältä saamat rahat eivät nimittäin riitä? Mitä tarvitaan noidan voittamiseen? Mitä kaupustelijalle pitää antaa? Miten druidin talon katosta roikkuvat yrtit saa, tai mitä tehdä hirven päälle ja entäpä kärryn pyörälle, joka on druidin seinää vasten ulkona? Mitä suurien kivilaattojen luona tehdään? Miten sepän oven saa auki?

Kertakaikkinen idiootti

Saat oveen avaimen, kun kutitat alhaalla nukkuvaa kääpiötä pöllönsulalla. Anna taikureille muumiolta nappaamasi tikku, jonka saat kun otat muumion takana roikkuvasta sideharson pätkästä kiinni. Noita voitetaan loitsuilla. Kaupustelijalle kaupataan jalokivi. Druidilta saa "sammankonluu"-kasvia vastaan taikajuoman. Sepän ovea ei tarvitse avata. –tl

Dungeon Master

Miten saan mustaviittaisen miehen häviämäään? Miten jatkan siitä?

Toivoton

Ympäröi hänet FLUXCAGEilla, ja kun Kaaoslordi ei enää pääse liikkumaan, FUSEa hänet. –nn

Star Trek 25th Anniversary

Olen juuttunut tehtävään 4 (Another Fine Mess), jossa tavataan Harry Mudd. Olen tutkinut tietokonetta (iso keltainen pallo), käyttänyt komentosiltaa jne. Olen myös hoivaillut Muddia. Ratkaisussa sanotaan: jos näet Harryn tietokoneen luona, älä anna hänen jatkaa tuhoamistaan. Kyseisessä kohdassa Kirkillä on 2 puhevaihtoehtoa: 1. Jatka vaan, tieto on voimaa, 2. Lopeta tai ammutan sinut, jolloin Harry tiputtaa työkalunsa tietokoneen päälle rikkoen sen. Miten Enterprise kutsutaan? Jos käyttää Kirkillä olevaa puhelinta, kuuluu sieltä vain rätinää. Kun yrittää käyttää komentosillan puhelinta tulee ilmoitus, että etäisyys on liian pitkä. Jos Spock käyttää komentosillan antureita (sensors) hän ilmoittaa, että Enterprisen kimpussa on Elassi-piraatteja. Eli miten missä ja milloin Enterprise kutsutaan? Minulla on ratkaisu ja peli on alkuperäinen.

Mantelinperijä

KGB

En pääse chapter 1:n tehtävästä läpi, koska pomo valittaa, että päästin amerikkalaisen pakenemaan. Pitääkö amerikkalainen ottaa kiinni, ja miten? Ja kuinka pääsen seuraavaan tehtävään? Olen myös ottanut kuvat lapuista, joissa on salaviesti ja laittanut laput takaisin paikoilleen. Pitääkö ne jotenkin yhdistää, jotta viestistä saa selvää? Miten?

Salainen agentti Sergei V.

Jenkki pääsee aina karkuun, joten älä välitä. Sen sijaan katso lapuista ottamiasi kuvia, joista pitäisi tulla salaviesti. –nn

Mitä hotellissa pitää tehdä? Jos menee ulos joku ampuu ja peli käskee tehdä jotain, ennen kuin menee ulos.

Please help me

Mikäli olet toisen päivän alussa, katsopa wc:n loistelampusta löytyisikö sieltä pikku viesti. –nn

Lands of Lore

Mistä löydän avaimet Urbanian kaivosten 4 tason oviin? Toinen ovi tarvitsee kaksi avainta. Toisen avaimen löysin Orinin luurangon luota, mistä löydän toisen? Samalla tasolla on myös toinen ovi, johon en löydä avainta. Ovea ei saa auki tiirikallakaan vaan peli sanoo, että lukkoa on mahdoton tiirikoida. Mistä löydän avaimen?

Raivarin partaalla

Missä on paikka, jossa voisi sekoittaa ainekset eliksiiriksi? Mistä löytää pään alttarille?

Simo Mäkinen

White Towerissa, ilmeisesti olet löytänytkin oikean alttarin. Nyt ei puutu kuin Cup of Faith, joka sekin on White Towerissa. –nn

Mitä tekee pyramidin muotoisella avaimella? Miten löydän parannusjuoman aineosat? Puuttuu vain Blood from a stone ja Mystic reagent called Mother earth. Miten saa Mining companyssa olevan juuttuneen oven auki? Sitä ei voi tiirikoida, koska sen pitäisi aueta napista. Mihin tarvitsen bronze horseshoea?

Venom "Borgh" Polydectos

Pyramidin muotoista avainta tarvitset lopussa. Blood from a stone tarkoittaa Urbish Minestä löytyvien kivihirviöiden jälkeensä jättämää "sydäntä", Mystic reagent löytyy Yvelin kaupungista. –nn

Mitä Blood Stoneilla pitää tehdä? Mistä kerroksesta löytää ryhmän

kolmannen jäsenen? Montako tasoa kaivoksessa on?

Bacatta

Ne käytetään parannusjuomaan. Katsopa lehden 1/94 LOL: Urbish Mines -juttua. –nn

Mistä Cup of faithin löytää? Miten pääsee sortuneen sillan yli, jonka takana on linna. Tarvitaanko 30000 silver crownsia maksanutta tikaria? Mitä pitää tehdä neljälle seinällä oleville napeille valkoisen tornin toisessa kerroksessa kuoppien jälkeen?

Kaksi kaverusta

White Towerista. Sillan yli ei pääse mitenkään. Tikaria tuskin tarvitaan.

Missä on Nathalien, jonka pitäisi tietää, miten pääsee salatietä pitkin linnaan? Missä on Catwalk caves? Miten listitään White Towerin käärmemäinen aave haamutasolla?

Missä mennään

Nathalien on Yvelissä. Catwalk Cavesiin pääset torjuttuasi örkkihyökkäyksen. Aave ei ole itse asiassa olento, vaan loitsuefekti. Eli tapa loitsijat. –nn

Olen jumissa valkoisen tornin 3. kerroksessa: miten saan haamut tapettua (siis helpommin kuin miekalla tai taioilla)? Entä mitä pitää tehdä neljälle napille, jotka ovat tornin toisessa kerroksessa? (Tarkoitan nappeja, jotka ovat pitkän käytävän pohjoisseinällä kuoppa huoneesta pohjoiseen.) Täytyykö 1. kerroksen alttarilla (altar de Blanca) tehdä jotain?

Apuva

Mikäli sinulla on Emerald Bladet, niin helpompaa tapaa tappaa haamuja ei ole. En muistaakseni koskaan keksinyt napeille käyttöä. Alttarilla tehdään parannusjuoma. –nn

Curse of Enchantia

Miten pystyy ottamaan kalakaupasta happipullon?

Jani Jästipää

Happilaitteesta käy kalamalja. –tl

Mitä seuraavaksi? Olen antanut karvat mutantille, tuhonnut robotin laivan edessä ja saanut laivasta jonkun lapun. Annoin kasetin miehelle, joka seisoi luolan edessä. Se puolestaan antoi disketin.

Onneton sämpylä -94

Ota metallikasasta kynä ja postimerkki. Mene portaista oikealle ja tiputtaudu alas puhelinkasan viereen. Ota puhelin. Mene ylös vasemmalle ja rotkosta alas. Ota maasta kirje. Ja niin edelleen. –tl

Prince of Persia 2

Olen juuttunut tasolle, jonka lopussa on tasanne, missä palaa liekki. Pääsen kyllä näkymättömälle tasanteelle, mutta en pidemmälle.

Avuton

Saako sinisen liekin jotenkin pöllittyä mukaan (löytyy haukkamiesten linnasta tasolta, jossa takana seinällä lukee: Who ever steals the flame, he must die.) Miten saman tason oven saa auki? Itse pääsin kerran kai säkällä seuraavalle, johon sitten jäin jumiin. Mitähän ruskealle isolle hämähäkille pitäisi tehdä, entä häijyille prinssin peilikuville? Mistä löytyy tie eteenpäin? Miten tulimiekan saa mukaan?

Prince Maniac

Olen päässyt Kotka-miehien linnaan ja sieltä vielä eteen päin monta ruutua, kunnes tulee sellainen kohta, missä on iso sininen liekki ja iso saalistava kotkapatsas. Mitä teen?

K. Tuhkanen

Eye of the Beholder 3

Mitä täytyy tehdä Maagien Killan kohdassa, jossa seinässä lukee: The hand of the learned holds the key? Sumu heittää takaisin kummallakin puolella. Onko Myth Dragonin kaupungissa (siis itse kaupungissa) mitään erityistä tehtävää?

Pikku Myy

PELIT SOI!

Palsta on tällä kertaa hirmuisen iso, sillä olette lähettäneet mahtavan pinkan vastauksia. Nyt tulee lähes kaikkiin kysymyksiin Pelitlehdistä 7,8/93 (ja osaan 1/94) mainiot vastaukset. Olemme todella kiitollisia avusta, sillä emme millään tiedä itse kaikkia vastauksia, varsinkaan vanhempiin peleihin.

Palkitsemme tällä kertaa **Juha E. Niemisen**, joka kirjoitti nipun vastauksia siististi ja liitti mukaan osoitetietonsa. Tulossa on upea Pelitkassi. Kiitoksia kaikille muille, ja jatkakaa ihmeessä auttamista, tämä on UPEAA!

Shadow of the Beast 3

Nupille ja Nahalle (Pelit 8/93): Oikealla puolella lintua on patsas, joka syöksee tulta. Ammu pöydän kummaltakin puolelta jalat pois (liikuttamatta pöytää) varoen ettet ammu keskustukea. Hyppää iloisesti pöydän oikeaan reunaan jolloin pöydän vasen reuna nousee ylös. Ammu patsas, jonka seurauksena se tippuu pöydälle. Työnnä hökötystä niin pitkälle vasemmalle kuin se menee, nouse rappuset ylös ja hyppää pöydän oikeaan reunaan.

Zhirinovski

Prince of Persia

Apua **Jani Jästipäälle** (Pelit 8/93): Sillan jälkeinen portti avataan ja suljetaan ruudun oikeassa laidassa (avaat portin automaattisesti kunhan et hypi yli).

Portin aukipitäminen: Kohtaat luurangon sillalla, liikkumalla eteenpäin ja puolustamalla pääset ohi. Nyt et saa päästää luurankoa juoksemaan oikealle porttia sulkemaan. (Lyö miekalla niin se kääntyy taas kasvokkain). Nyt miekkaile luurangon kanssa niin että se perääntyy edelläsi oikealle. Jossain vaiheessa silta alkaa sortua (siltapölkyt heiluvat) tällä hetkellä käänny vasemmalle ja koeta ehtiä ottaa askel, silta hajoaa altasi ja ehdit (ehkä) tarttua ehjään sillanosaan. Luuranko tippuu rotkoon sillan hajotessa eikä pääse sulkemaan porttia. Menetät miekan rotkoon, mutta uusi löytyy myöhemmin. Paikka on melko hankala ja vaatii hieman harjoittelua. Sitkeyttä!

Prince Maniac

Ultima 7: The Black Gate

Boromirille (Pelit 8/93): Päästäksesi Penumbranin luokse sinulla tulee olla vasara, lankakerä, kultakimpale ja sormus. Penumbran on nukuttanut itsensä ikuiseen uneen ja jotta voisit puhua hänelle pitää hänet herättää Awaken-loitsulla. Penumbran tarvitsee neljä kappaletta mustia kiviä ennen kuin pystyy ajattelemaan kunnolla. Näitä löytyy muun muassa Covesta ja Rudy Omin talosta. Siellä vieraillessasi kannattaa ottaa Rudy Oman taikasauva, joka on välttämätön pelin selvittämiseksi. Kun olet saanut kaikki neljä kimpaletta mustia kiviä, vie ne Penumbran talossa oleville jalustoille, yksi kullekkin. Nyt voit puhua uudestaan Penunbralle.

Duck

Dune 2

Nimimerkille **Hullut Amigistit** (Pelit 8/93): Atreidesilla voi taistelu seiskassa rakentaa ornithoptereita, kun rakentaa ensin Starportin ja sen jälkeen IX Research Centerin. Nyt voit päivittää Hi-Tech-tehtaan ja rakentaa ornithoptereita. Harkonnenien seiskassa voi rakentaa Devastatoreja samalla stragegialla, eli rakenna Starport, sitten IX, ja voit päivittää raskasajoneuvotehtaan (päivitys pitää tehdä yhteensä aika monta kertaa) ja rakentaa 800 kredua maksavia Devastatoreja.

Tiukoissa paikoissa kannattaa muuten viedä kaikki savuttavat Devastatorit äkkiä pois rakennusten viereltä, koska jos sinulla sattuu olemaan vaikka punaisella oleva Rocket Turret ja sen vieressä posahtaa Devastator, saat sanoa sille hyvästi. Harkonnenien seiskassa kannattaa rakentaa parikin ohjustornia alussa vihollisten ornithoptereiden varalta.

Lightning Dolt

Dark Queen of Krynn

Jumittuneelle (Pelit 8/93): etsiydy manuaalissa olevan kartan perusteella itäpuolella olevaan halliin ja suorita merihaltijain tehtävät.

PJM

Hero's Quest 1

Jussi (Pelit 8/93) ei päässyt Antwerpin lähellä olevaan luolaan, eikä Baba Yagan mökkiin. Kyseessä on bugi, josta selviää kytkemällä F4:stä "High Speed Hero" pois päältä.

PJM

Star Control 2

Mupperglad II:lle ja Starmanille (Pelit 8/93): saat Sylandrot tajuamaan virheensä puhumalla heille luotaimen ohjelmasta; he kertovat sinulle tuhokoodin. Kohdattuasi luotaimen, ota siihen yhteys ja valitse "Transmit self-destruct code!" ja taistelu on voitettu. Näin et kuitenkaan saa RU:ta vihollisestasi.

Quasiavaruudessa oleva Arilouden koti on oikealla ylhäällä oleva isompi aukko. Tehowarppimoottorin saat, kun haet Arctuksesta Ur-Quanin hylystä moottorin ja kuskaat sen Ariloulle. Poimunopeuksiin pääsee katsomalla manuaalista, mikä näppäin tuo käskyvalikon esiin.

Syreenien alukset saat, kunhan ensin todistat Talanalle, että Myconit tuhosivat heidän planeettansa. Tällöin saat mukaasi Syreenien koodiekspertejä jotka aukaisevat Ur-Quanien alusvaraston oven. Osta Melonromeilta infoa Myconien tavoista ja lennä sitten Myconien alueelle. Etsi planeetta, joka on tulta ja tulikiveä. Sieltä löydät myconien munankuoren energiaskannauksella, jonka näytät Talanalle.

Spathit taasen menevät orjakilven alle maailmanlopun alkaessa, eli silloin, kun Koh-Arit voittavat Ur-Quanit ja lähtevät "siivoamaan" galak-



Olen mennyt pois hautausmaalta portin kautta metsään. Metsästä löydän ikuisesti palavan soihdun, mutta miten pääsen metsästä pois?

Jumittunut

Bart vs. Space mutants

Mitä täytyy tehdä 4. tason loppupuolella kohdassa, jossa vieritys pysähtyy ja ylhäältä alkaa putoilla örkkejä, mutta mitään muuta ei tapahdu?

Haluan tietää

Miten Moelle voi soittaa puhelinkopista? Mitä esineitä kannattaa ostaa?

Järo & Petri

Shadow of the Beast 3

Kuinka selvitetään ongelma, jossa on pata, jota voi liikutella vasaroilla, jääkuutio ja katosta roikkuva palkki, jossa on piikkejä?

Haluan tietää

Dune 2

Saako toista Death Handia ja jos, miten? Olen jo yhden Death Handin ampunut.

Janne The evil Harkonnen

Miksi Emperor voi ampua Death Hand -ohjuksen taistelu yhdeksässä, vaikka pelaan Harkonnenin talolla? Voiko taistelussa rakentaa mitään, mistä on hyötyä sen läpipääsemiseksi?

Tilt, Talt

Loom

Mistä saa Spin-loitsun? Entä F-nuotin?

Hemu

Spinin saat muistaakseni vesipyörteestä. Nuotinkin muistaakseni, mutta enpä ole varma. –tl

Martian Dreams

Olympos-vuoresta pitäisi löytyä radiumia dream machineen, mutta kun ei löydy kuin pieniä hippuja. Mistä löytyy isompi kökkö? Rockwormin kotelostako?

Jan

X-Wing

Miten Tour of Duty II tehtävä kymmenen, jossa STD Intrepid pitää tuhota päästään läpi? Kuolen, vaikka minulla ja kaikilla siipimiehilläni on Topace-luokitus.

Simo Mäkinen

Älä jää leikkimään TIE-hävittäjien kanssa, vaan eliminoi Intrepidin suojakenttägeneraattorit (ne kaksi palloa komentosillan päällä). Nopeimmin tämä käy ampumalla 2 kertaa 2 protonitorpedoa suorasuuntauksella. Y-Wingit huolehtivat Intrepidin tuhoamisesta. –nn

The Lord of the Rings vol.1

Mitä pitää tehdä vanhan metsän jälkeen? Miten saa liljat? Kun Bombadil kokeilee sormusta, yksi porukasta katoaa. Mitä Ruudd Oakin kanssa pitää tehdä?

Sauron

Eric The Unready

Mitä pitäisin tehdä Blicester Castlessa? Ja miten ostan drinkin tavernasta?

The Two-headed Squirrel

Crisis in the Kremlin

Miten saisi nostettua reservesiä, kun se koko ajan menee enemmän miinuksille? Ulkomaisten velkojen takaisin maksu ei auta.

Esko Aho



sia. Tätä voi viivyttää usuttamalla Utwigit ja Supoxit Koh-Arien kimppuun.

PJM

Ultima 7: Serpent Isle

Tietämätön (Pelit 8/93): Cantara Monitorissa tietää ritaritestistä. Krematoriosta kuulet, missä lordi Marsten on. Kryptaan pääsee koillisessa olevan verhon takaa. Pyydä lordilta lupaa osallistua kokeeseen. Kun viheltää, niin juokse...

PJM

Ultima Underworld 2

Jäämaailman kontrollikeskuksessa oli liian monta liikkuva osaa **Death Knightille** (Pelit 8/93). Jotta avaimeen pääsee käsiksi, käännä vipu, nappi ja ketju yläasentoon. Ovelle pääsee, kun käännät vivun ja napin ala-asentoon, lopuksi paina vielä napista.

PJM

Eternam

Black Baronille (Pelit 8/93): 1. Liekkien läpi pääset näin: kastele itsesi vuotavien silmien alla niin, että olet double-soaked. Sitten nopeasti liekkien läpi. 2. Duken linnan 2. kerroksen huoneeseen ei tarvitse mennä vielä. Sinne pääsee myöhemmin huoneesta, josta löysit sipulinkuoret (sängyn vierestä).

Dick van Duck

Star Flight

XY:lle (Pelit 8/93): Black Eggiä tarvitset ainakin Crystal Planetin tuhoamisessa. Ensin Crystal Orbilla selviät puolustuksesta, sitten Crystal Cone kertoo tarkan paikan ja sen jälkeen käytät Black Eggiä. Tämän jälkeen kaiken pahan lähde on tuhottu.

AJS

Lord of the Rings 2

Tim Strikerille: Riippuu, kumpi kerta on kyseessä, ensimmäinen vai toinen. Tässä kummankin ratkaisu: 1. Kuljettuasi sillan yli mene vsemmalle ja lähde kävelylle Puuparran kanssa. Kalliolla kysy Sarumanista. Vastaa kokouksessa esitettävään kysymykseen myöntävästi. 2. Lähde Quickbeamin kanssa hakemaan Enttivettä Puuparran salapaikasta. (Ei kovin salainen, metsän vasemmassa päässä alareunassa.) Sitten viet kahdelle entille Enttivettä. Toinen löytyy vasemmasta yläkulmasta vuorten luota ja toinen oikeasta reunasta ison aukion ylänurkasta.

MTL the great GameMAN

Wing Commander

Rapier: Kyllä tukialukselle voi laskeutua, vaikka sitä ei näykän. Mutta lennä hyvin hiljaa noin 1500 metriin oletetusta paikasta. Jos tukialus ei hoida hommaa, ota uusi suunta ja yritä uudestaan. Pian voi tulla kokonainen ryhmä, jota ei näy ollenkaan, paitsi tutkassa. Tosin niistä kyllä näkyvät moottorin liekit, jos olet tarkkana. Jos homma toistuu, tallenna pilotti ja ja lataa peli, ja yritä uudestaan.

Star Post Killer

Rapier: Jos sinulla on Amiga 500 puolen megan lisämuistilla, tarvitset lisää muistia, jotta tukialas näkyisi.

Henkka

Bubble Bobble

Ville ja Matti Pelit 8/93: Kuolemattomat saa painamalla L-kirjainta oikeassa kohdassa. Tämä toimii vain C64:ssa, paina ennen pelin alkua.

Ari

Civilization

Lord Suhille: Amigan versiossa ei näy rakennuksia ja taloja, jos lisälevyasema on päällä. Pelaa siis peliä vain yhdellä asemalla.

Simo Mäkinen

Maniac Mansion

Toivoton Pelit 8/93: Olet luultavasti äänittänyt ääntä kasetille väärältä levyltä. Sinun pitää äänittää levyltä, jolla lukee Tentacle Mating Calls. Sen löydät Green Tentaclen huoneesta.

The Two-headed Squirrel

Treasures of the Savage Frontier

Jumiutuneelle Pelit 8/93: Cortarrasta ja Siulajiasta selviät taikomalla detect magicin tai despel magicin.

PC-man

Dungeon Master

Aatu Aivoton Pelit 6/93:ssa kyseli neuvoa teleportin ohi pääsemiseen tasolla 6. Teleportin ohittamiseen ei kuitenkaan pelkkä oikea rytmitys riitä, vaan kaikki vähänkin painavammat tavarat on heitettävä pois.

T.T.

Dark Queen of Krynn

Meditoiva Guru Pelit 6/93:ssa kyseli oraakkelin palasia Kristophanin haudoissa. Kulje ympäriinsä search-käsky päällä, niin löydät ne.

T.T.

The Last Ninja 1

Ari-Pekka Hirsimäelle Pelit 7/93: Olet löytänyt kaikki tavarat. Nyt sinun pitää mennä lohikäärmeen luokse, joka on suon toisella puolella. Heitä savupommi sen naaman eteen. Jos lohikäärme vajoaa alas, pystyt juoksemaan sen ohi.

Mikko Huttunen

Day of the Tentacle

Hoagielle, Pelit 7/93: Täydentäisin Tuijan vastausta: ota Hoagiella Fredin labrasta nuija, ja vaihda se Ned tai Jed Edisonin (taiteilija yläkerrassa) vasaraan. Patsaan käsi vaihtuu nykyisyydessä toiselle puolelle.

Lucasfan

Zak McKracken

Speedy Keinoselle: Marsissa olevan oven saa auki, kun antaa poppatohtorille golfmailan. Kyläläiset esittävät tanssin. Nappuloita pitää painaa kyykkyynmenojärjestyksen

Jurassic Park

Olen juuttunut 5 levelin Tyrannosaurukseen.

Compy

...etkä ole varmasti ainoa. Etsi tason alusta öljytynnyri, tiputa se alas, pysäytä Rex flareilla niin, että sinulla on vielä yksi jäljellä, kun tynnyriä pitkin ylität ojan, jolloin heität sen viimeisen öljyyn, joka syttyy palamaan, ja Rex ei pääse kimppuusi. Minulla kesti noin kolme tuntia. –nn

Miten ekasta radasta löytää tytön? Olen löytänyt vain pojan.

Niki Lauda

Tyttö löytyy viemäreistä. Tytön saa mukaansa työntämällä viemäreistä löytyvän arkun hänen viereensä. Tyttö hyppää arkulle ja arkun voi työntää viemärin sisäänkäynnin luokse. Viemäriin pääsee avaamalla tietokoneella bunkkerin oven ja keräämällä bunkkerista työkalut. –nn

Mitä minun täytyy tehdä neljännessä kentässä?

Avuton

Jos kysessä on Tyrannosaurus-kenttä, katso edellisiä vastauksia. Kentästä pitää vielä löytää yksi kappale avainkortteja. –nn

Prehistorik 2

Olen juuttunut jäämaailman ensimmäiseen tasoon, en pääse siitä yli enkä ali. Voisiko joku auttaa minua?

Helppivä!!!

Warhead

Mitä tehtävässä, jossa pitää saada Berzerkerin kiinnostus pois itsestään, pitää tehdä?

Phoenix

Jos Berzerker roikkuu perässäsi, niin mitäpä jos näyttäisit hänelle avaruuden nähtävyyksiä: esimerkiksi sen järjestelmän, jossa on musta aukko? –nn

It came from the Desert 3

Kuinka ihmeessä saan sairaalan alakerrassa olevan kassakaapin auki? Olen saanut selville kolme eri numeroa, mutta ovi ei silti aukea vaikka kuinka pyörittää.

Mämmikoura murtovaras

Cadaver

Miten neljännellä tasolla saa Queens libraryssa olevan arkun auki?

Dianos

Ultima Underworld 2

Pääseekö Shire of Spiritualityn luokse käyttämättä portal-taikaa? Missä portalia pitäisi käyttää ja mitkä riimut siihen tarvitaan?

Heimo Huima

Tarkoittanet Ethereal Voidissa olevaa shrineä, vai? Oikea tapa on monimutkainen, oikotie onneen on seuraava: kerää uniruohoa (mm. Carnage Pitsin Hall of Losersista, ota toinen käteesi ja klikkaa se kädessä ruudun ulkopuolelle, jolloin sen pitäisi jäädä kursoriksi. Nuku painamalla F10. Siirryt unessa shrinelle, jolloin voit tiputtaa Moonstonen. Herää, tiputa maahan yksi Moonstone, loitsi Gate Travel, kerää kivi, käytä Altaran sauvaa, kerää Moonstone ja loitsi Gate Travel. Mikäli et ole päivittänyt UW2:si, saattaa huijaus tuottaa ongelmia myöhemmin. Päivitys löytyy esimerkiksi Pelit-BBS:sta. –nn

En pääse The tomb of Praecor Lothiin (enkä The Etheral Voidsiin paitsi Scintillus Academyn kuuportin kautta), koska en löydä Scintillus Academyn blackrock gemiä. Minulla on kaikki muut blackrock gemit paitsi Scintillus Academyn, Tomb of Praecor Lothin ja Etheral voidsin. Läpipeluuohjeiden mukaan Scintilluksen blackrock gem pitäisi löytyä 8. tason pentagrammin luota, mutta minä en löydä sitä sieltä. Onko kyseessä bugi? (Palvelijat eivät ole lakossa.) Mistä löytyy ex-riimu?

Auttakaa minua eteenpäin!

Kyllä se kivi on pentagramissa, olisikohan bugi? Ex-riimua en muista. –nn

perusteella. Lisäksi tarvitset tikkaat, että yletyt ylimpiin nappeihin. Leivän saa murskaksi tunkemalla sen kotona pesualtaaseen ja painamalla nappia. Leivänmurut saa talteen avaamalla putken jakoavaimella. Muruilla houkutellaan lintua, jota tökätään sinisellä kristallilla.

Pate

Prehistorik 2

Nuijamiehelle Pelit 8/93: Kenttine koodeja: 3C01, 99A2.

Lucasfan

Toiseksi viimeinen taso on CDD4.

Juha E. Nieminen

Conquest of Camelot

COC:lle: Kun tulet laivalla kaupunkiin, seuraa ensin pikkupoikaa. Vanha mies kertoo jumalattarista, kun kysyy.

L.S.

King Arthurille: Käärmeistä ei voi eikä pidäkään selvitä. Aavikolla mene oppaan osoittamalta lähteeltä oikealla ja etsi toinen juomapaikka. Juo siellä ja mene Jerusalemiin, jossa myy aasi ja ostele tavaroita.

Sierra-hullu

Police Quest 3

Jamppa T:lle: Moottoritiellä pysäytä ylinopeutta ajavat tai vastaavat. Kun pysäytät rattijuopon, tee hänelle koe: osaako hän kävellä suoraan. Syytä miestä rattijuopumuksesta. Hullua voi syyttää myös mielenhäiriössä yleisellä paikalla oleskelusta.

Sierra-hullu

Jones on the Fast Lane

Pisteet nousevat, kun opiskelee kahta ainetta yhtä aikaa.

L.S.

Quest for Tires

I'm lost kyseli, miten pääsee nuijaa heiluttavan "ukon" ohi. Nuija on vaarallisen vain ollessaan alhaalla, joten yritä junailla pomppimisrytmisi sopivaksi sen kanssa. Jos pääset eteenpäin, jonkin ajan kuluttua vastaan tulee muuten samanlainen paikka, mutta ukon tilalla on iso käärme. Se puolestaan on vaarallinen vain kurkistaessaan ulos kolostaan.

Lasse Mattila

Cosmo's Cosmic

Tyrannosaurus Rex kyseli pelin 1. osan loppua. Odota reunalla, kunnes leijuva alus tulee alapuolellesi. Loikkaa sen päälle ja samaten heti takaisin ylös turvaan. Päällehyppyä joutuu toistamaan muutaman kerran.

Twins

Elvira

Kuninkaalle Pelit 1/94: Tukin saa sytytettyä kuumalla kekäleellä, jonka voi hakea pihdeillä keittiöstä. Pihdit saa kidutushuoneelta. Tornin tuhouduttua sieltä löytyy arkku, jonka saa auki avaimilla. Ensimmäisen avaimen saa Elviralta, kun on tappanut kokin ja antanut hänelle Glowing Pride -loitsun. Toinen on haukalla, joka leijailee niityllä, joten ammu se alas. Kolmas löytyy kidutushuoneesta. Neljäs on jousimiehellä, jonka olet ampunut alas vallihautaan (olethan?). Vallihautaan pääsee hautaholvien ruumisarkun kautta. Viidennen saat hevostalleita, rengastetun kiven takaa. Kuudennen ja viimeisen omistaja olet, kun tapat kapteenin magiaa hyväksi käyttäen. Örkki tapetaan katakombeissa Fire Wall- ja Palmlight-loitsuilla.

Juha E. Nieminen

Castle of Doctor Brain

??? pohti, mistä saada oikea järjestys kirjahyllyn kirjoille. Ratkaisu edellyttää, että olet ratkaissut kaikki puzzlet ja saanut rubiininvärisen avaimen. Tyrkkää avain samassa huoneessa olevan laatikon rubiininväriseen lukkoon ja ota laatikosta rubiininvärinen sormus. Käytä sormusta sekaviin ohjeisiisi ja niistä rupeaa saamaan selvää. Noudata ohjeita ja peli on läpi.

Juha E. Nieminen

Ultima 7: The Black Gate

Kuusi tuntia päivässä pelaava Pelit 5/93: Tetraedri eli kolmio löytyy pitkän luolaston päästä, jonka sisäänkäyntinä toimii eräs luola. Kun löydät kolmion, pitää sinulla olla kädessäsi Etheral ring, jos mielit sisään. Sormus löytyy hullun sulttaanin talosta, Spektranilta. Sormuksen täytyy myös olla taikavoimainen. Penumbra muuttaa sen siksi, kun viet sen hänelle.

Juha E. Nieminen

Commander Keen 4

Apua kaipaavalle: Mene kuupyramidiin ja kerää madot yhteen kasaan. Hyppää ilmestyneeseen jalkaan.

Minä vain

Operation Stealth

Jonh Glamesille: Lentokentällä kurkista lehtiautomaatin kolikonpalautusaukkoon. Tunge raha toiseen reikään, saat lehden. Lehdessä mainitaan jokin maa. Mene vessaan ja avaa laukku. Näpelöi laskukonetta, alta paljastuu salalokero. Tee nyt koneella itsellesi senmaalainen passi, joka lehdessä luki. Nyt vartija päästää sinut ohitse.

Fleedwood

Juuttuneelle: Mene pankkiin ja vaihda rahaa (salkussasi on valuuttaa). Mene kukkakauppaan ja osta punainen kukka. Kävele puistoon ja istu. Jatko-ohjeita on Pelit 8/93 sivulla 73.

007

Persian Gulf Inferno

John Rambolle: Konepistooli löytyy, kun menet haulikon löytöpaikasta kerrokseen 2. Mene vasemmalle ja ensimmäisistä portaista kerros ylös. Räjäytä ovi ja löydät lisää ovirajähteitä. Mene portaita kerroksen 9 ovelle. Sisällä pitäisi olla panttivankeja. Seuraavaksi mene kerrokseen 7. Tätä ennen voit hakea panoksia 5. kerroksesta. Nyt siis 7. kerroksesta vasemmalle (varaudu ampumaan). Kun vastaan tulee portaat, mene alas kerrokseen 4. Taas vasemmalle. Nyt portaita kerrokseen 9 ja vasemmalle. Räjäytä ovi ja Uzi on sinun.

Saddam



Mistä maailmasta ja tarkalleen mistä paikasta löytyy Altaran sauva, millä katkotaan voimalinjat ja miten sitä käytetään? Missä on sauva, jonka Zoranthus haluaa löytää?

Ultimaan uponnut ja hukkunut

Altaran sauvan saat Altaralta Killorn Keepistä, joka myös antaa ohjeet sen käyttöön. Zoranthuksen sauvaa en muista. –nn

Ultima Underworld

Jumiuduin seitsemännen tason luoteisnurkan vankilaan. En saa käytävän päässä olevia kolmea ovea auki. Ei aukea tiirikoimalla, ei taialla, enkä ole löytänyt sopivaa avainta. Pelin eteneminen on varmaankin tästä kiinni?

Himopelaaja

Ultima 6

Miten gargoylien valtakunnassa saa Amulet of Submissionin? Naxatilorin kanssa en pysty puhumaan.

Data

Dragonwars

Mistä löytää Dwarf Ruinsin kääpiöpatsaalle silmät? Mistä löytää Magic Paintia? Miten pääsee Rustic Islandille?

King Drake

Ultima 7 Part two: The Serpent Isle

Pelini jämähti Knightien testissä oveen, jota en saa auki. Ovi sijaitsee neljän arkun jälkeen, käytävää pohjoiseen ja sen päässä vasemmalle kääntyvän käytävän päässä. Hallussani on kolme avainta. Ovi ei aukea millään. Yritin rakentaa portaita oven yli, ei onnistunut.

Himopelaaja

Onko City of Chaosissa vampyyri Vasculion talossa energiakentän alla oleva esine Gwain torvi? Miten energiakentän saa poistettua? Mitä pitää tehdä Cantralle, kun hänet on herätetty henkiin Monk Islellä? Mitä tehdään temppelistä saaduilla vesillä? Entä lodestoneilla? Pitääkö Philaders' Friend sauvaa antaa ollenkaan Torrisiolle? Miten pääsee sisään Temple of the Hierophantiin?

Skullcrusher

Miten pääsen Test of Knighthoodin läpi? Olen löytänyt kaksi avainta ja avannut kaksi ovea, mutta en saa rautaista ovea auki.

Avatar

Miten pääsen Mountain of freedomin viimeisestä teleportista takaisin? Olen vapauttanut black swordissa olevan demonin, joka tappoi viimeisen velhon sokkelossa, mutta kun menen teleporttiin, siirryn takaisin Moonshaden linnan teleporttiin, joka siirtää minut uudestaan Mountain of freedomiin. Mitä pitäisi tehdä?

Foxil

Ultima 4

Mistä löytää Mandraken? Mitä aineita pitää käyttää Dispell-loitsuun? Entä mistä löytää hopeisen torven, jota tarvitsee demoneihin Hamilityn kivikehässä? Mistä löytää ohjauspyörän laivaan, että sillä voi purjehtia karikon yli? Miten pääsee Abyssiin? Miten pääsee sinisen aineen yli? Mistä saa Valorin riimun? Missä pääkallo pitää tuhota? Mistä saa valkoisen kiven?

Avuton Ultimisti



Loom

Bobbin pulassa: Muuta lampaat ensin vihreiksi ja lohikäärme vie sinut pesäänsä. Muuta rahat puiksi ja sytytä ne. Kun aukko paljastuu, mene sinne ja etsi tiesi ulos sokkeloista. Taio rappuset ehjiksi ja herätä poika.

Minä vain

Fire Force

Odotellen: Kahdeksannessa tehtävässä sinun pitää merkitä suurimmat lentokonehallit. Merkinantolaitteen saa mukaan automaattisesti ja sen voi pudottaa painamalla enteriä.

Make

Lemmings 2 – The Tribes

Kako-Kalle ja Auttakaa: Jos sinulla on Adlib-yhteensopiva äänikortti, väännä install.exe-ohjelmalla musat ja efektit Adlibille, niin molemmat toimivat. Onko sinulla, nimimerkki "auttakaa" pelin demoversio?

Lightning Dolt

Curse Of Enchantia

Apua numerossa 8\93 kirjoittaneelle **Pikaista apua kaipaavalle** ja muille jäälinnaan jääneille. Kun pääset linnan sisälle, ota mukaasi harja seinän vierestä. Tämän jälkeen heitä noppia niin monta kertaa, että pääset käytävän joka ovesta sisälle ja nappaa tavarat ennen kuin siirryt seuraavaan (pyssyn ja jääpuikon saat käyttämällä harjaa niihin). Kävithän joka huoneessa?

Nyt yhdistä ase siihen kuuluvaan koteloon ja poimi kupista tavarat. Kun kuljet käytävää pitkin löydät matkalta pillin. (Jos et, et käynyt kaikissa huoneissa.) Nyt yhdistä pilli ja megafoni, ja käytä sitä.

Pääset aivan kummalliseen huoneeseen. Aseta lasinsiru, jääkuutio, polttolasi ja jääpuikko niin, että säde kulkee kaikkien läpi. (En muista aivan oikeaa järjestystä.) Laita tunkki rakoon (oikealla laidalla) ja pääset jääkuningattaren luo. Pompi hänen metkujensa yli ja istu valtaistuimelle.

Joudut outoon huoneeseen ja kun yrität liikkua, käsi nappaa sinut. Mutta eipä syytä huoleen: onhan sinulla aurinkovoide.

Nyt jatka matkaa tunneleihin. Kun olet kuljeskellut aikasi, vastaasi tulee tulitikkuaski, joten poimi se, ja kun vielä jatkat tulet huoneeseen, jossa on örkki vartiossa. Menehän tolpan taakse piiloon ja kappas vain, örkki nukahtaa ja nyt hiljaa kävellen voit laittaa tulitikun örkin varpaasseen. Taas piiloon ja samat toimet, mutta nyt sytytä tulitikku ja örkki hyppää taivaisiin ja Ben tulee hakemaan sinua.

Perza

Pasi Pellikalle: Katso mustaa mutaplänttiä. Ota sieltä mato. Anna mato Mr Fishille ja mene sähköankeriaiden viereen. Anna yläpuolella olevalle kilpikonnalle simpukka.

Erkki 10 v:lle: Yhdistä magneetti ja koru. Yhdistä sen jälkeen salaatinlehti ja keppi. Mene kolikon löytöpaikasta vasemmalle ja alas. Katso luolan perällä olevasta kolosta. Heitä magneettikoru koloon. Mene haamun luokse. Yhdistä naru tolppiin. Odota, että haamu kulkee narun läpi. Ota narusta muta, yhdistä muta salaatinlehtikeppiin. Mene sitten kaivolle, heitä raha kaivoon ja toivo lippalakkia. Ota lippalakki. Mene tippuilevien kivien luokse ja pane lakki päähäsi. Mene oikealle ja ylös. Hyppää saaviin ja pue päällesi mutasalaatinlehtikeppi. Näin pääset pois luolasta.

Helper

Street Fighter 2

Innokas tilaaja: Taikapallot tehdään näin: vedä tikkuasi alas, oikealle alaviistoon ja oikealle ja lyöntinappia. Helikopteripotku tehdään näin: alas, vasemmalle alaviistoon, vasemmalle ja potkunappia. Molemmat temput ovat melko vaikeita.

Mickey Muose

Addams Family

Peliinsä kyllästynyt: Valitettavasti sinulla on demoversio, et voi pelata kuin yhden tason.

Mickey Muose

Escape from Colditz

Vanki: Jos sinulla on natsien puku ja passi, mene vain sotapoliisin luo, jolloin hän kysyy passia ja ukkelisi antaa sen automaattisesti hänelle. Mutta varo, ettei sama sotapoliisi kysy passiasi uudestaan, sillä aina kun näytät passisi, menetät sen.

Mickey Muose

Double Dragon

Juholle Pelit 5/93: Ota pesismaila, hakkaa ja väistä, kun sinua ammutaan.

Henkka

Defender of the Crown

Geoffrey & Wolfricille: Katapultin vieressä olevia ruukkuja ei voi ampua. En ole itsekän onnistunut survaisemaan vastustajaa alas. Jousting-taito helpottaa turnajaisia. Paina alussa K-näppäintä, saat yhteensä 2084 sotilasta.

Henkka

Ultima 7 Part 2: The Serpent Isle

Ultima 8:tta odottava: Knights-testin eräässä käytävässä on nappi, jota psinamalla aukeaa salaovi seinässä. Sitä kautta pääsee tutkahuoneeseen. Blacksword löytyy Mountains of Freedomista vartijalta. Munkkeja kutsutaan käyttämällä tuntilasia, kun joku omasta porukasta on kuollut. Rudyomin sauva on Vasculion laboratoriossa Skullcrusher-vuorten alla olevassa kaupungissa. Käärmeenhampaita löytyy mm. Rotoluncian talosta, eräältä ruumiilta Furnacen alla olevasta kaupungista ja Skullcrusherista sekä Batlinilta.

Mister L

KILPAILU KILPAILU KILPAILU KILPAILU

FOR TREKKIES ONLY

Interplay sponsoroi meille hauskan Star Trek -kilpailun, jossa vaaditaan vähän syvempää tietämystä Star Trekin maailmasta. Kaikkien oikein vastanneiden kesken arvomme mahtavasti palkintoja:

10 englanninkielistä Star Trek -videota

10 aiheeseen liittyvää hattua

10 rintamerkkiä

Palkintoja on jaossa siis 30!! Osallistuminen kannattaa taatusti. Ja kysymykset kuuluvat:

1. Kuka
a) keitti kahvia phaserilla, kun Enterpriselta oli virta poikki?
b) juoksi ympäriinsä puolialastomana miekka kädessään?
c) leijaili avaruudessa nojatuolissa istuen?

2. Mikä oli tuomionpäivän ase elokuvassa Star Trek II: Wrath of Khan?
a) Zappa Bomb
b) Pinkfloyd Disintegrator
c) Genesis Device

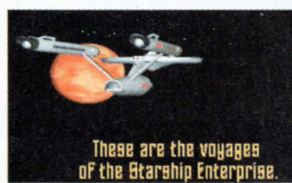
3. Kuka esitti Pelastusarmeijan työntekijää episodissa "City on the Edge of Forever"?
a) Joan Collins
b) Jackie Collins
c) Tom Collins

4. Vaaratilanteissa Spock nostaa
a) kulmakarvojaan
b) käsiään
c) korviaan?

5. Ketä Maasta kotoisin olevaa kirjailijaa klingonit arvostavat suuresti?
a) William Riker
b) William Shakespeare
c) William Blake

6. Oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja? (Ei vaikuta arvontaan.)

Space ... the final frontier







Vastaukset postikortilla **15.4.** mennessä osoitteella

Pelit
Star Trek
PL 64
00381 Helsinki.

Voittajien nimet julkaistaan kesäkuun lehdessä.



Huikea Ambermoon-kilpailu

Vihdoinkin pääsevät amigistit näyttämään kyntensä vain ja pelkästään Amigan omistajille tarkoitetussa kilpailussa. Kilpailun takana on Thalion-niminen pelifirma, joka lahjoittaa peräti 10 palkintoa!

Oikein vastanneiden kesken arvotaan siis seuraavat palkinnot:

1–3 Ambermoon- ja Amberstar-pelit ja T-paita
4-10 Ambermoon-peli

Kysymykset kuuluvat:

1. Minkä maalainen pelitalo Thalion on ja missä kahdessa muussa maassa sillä on toimipiste?

2. Kerro kaksi muuta Thalionin peliä kuin Amberstar ja Ambermoon.

3. Kumpi tuli ensin: Ambermoon vai Amberstar ja mitä pelityyppiä ne ovat?

4. Oletko irtonumero-ostaja vai tilaaja? (Ei vaikuta arvontaan.)

Vastaukset postikortilla **15.4.** mennessä osoitteella

Pelit
Thalion
PL 64
00381 Helsinki.

Voittajien nimet julkaistaan kesäkuun lehdessä.

Muista! Peleistä on vain Amiga-versioita saatavilla!

Krypto oli helppo

Joulukuun lehden krypto oli aivan liian helppo ainakin vastaajien mielestä. Vastauksia tuli kolmisensataa, joista arvoimme Ilkka Heinon Sokkelotehtäviä ja muita -kirjan saajia kaksi kappaletta. Kirjat lähtevät **Jouni Lehdelle Simpeleelle** ja **Petteri Karhulle Heinävaaraan**. Onnea ja kiitos kaikille osallistuneille.

Varmuudeksi vielä kuitenkin Krypton vastaus:

1 = S	8 = B	15 = Y
2 = O	9 = G	16 = M
3 = N	10 = K	17 = F
4 = I	11 = U	18 = E
5 = C	12 = L	19 = H
6 = A	13 = T	20 = J
7 = R	14 = D	21 = P

CD-ROM kiinnosti valtavasti

CD-ROM-kilpailuun saimme lähes 900 vastausta. Hyvin oli kysymyksiin osattu vastata, kinkkisin kysymys oli kolmonen, eli missä sijaitsee Creative Technologies. Oikea vastaus on Singapore, monessa kortissa luki USA, mutta siellä sijaitsee Creative Labs. Toptronics Oy on perustettu Turussa vuonna -83 ja perustaja on Petri Lehmuskoski. Pelit-lehtiä on ilmestynyt yhteensä 16, eli vuonna -92 7, vuonna -93 8 + lehti 1/94, joka pyydettiin laskemaan mukaan.

Arpaonni suosi **Matti Leppästä Kuljusta**, joka voitti upean 5 500 markan arvoisen CD-paketin eli Sound Blaster -äänikortin, CD-ROM-aseman, kaiuttimet, mikrofonin ja softaa. Onnittelut Matille! Arvoimme lisäksi lohdutuksesi kaksi peliä, ja ne lähtevät **Mikko Suomiselle** Poriin ja **Heikki Kososelle** Espooseen. Onnittelut heille ja kiitokset muille.

Compia kerrakseen

Parisataa yritteliästä vitsinikkaria osallistui joulukuun lehdessä olleeseen Compa-kilpailuumme. Toimitus valitsi mielestään parhaat vitsit ja arpoi niistä onnellisen CD32-voittajan. Voitto osui Janne Häyryselle Jokirinteeseen. Onnea!

Janne runoili muun muassa seuraavasti: Osta CD kolmekakkonen, niin ei pure sua pakkanen. Kun et ehdi pelaamiseltas nääs, käydä ulkona talvisääs.

Kunniamaininnan saavat seuraavat kompat:

See Dee kolmekaks mulle, että antamisen iloa tuottaisin sulle. Mut mä kelpuutan myös paidan, koska näin niin suuren vaivan. Paidan haluun mustan värisen, koska jo tuskasta tärisen. Timo Seppälä, Kouvola.

Mun oma kone hajos, kun mutsi siihen kajos. Siksi voisitte mulle CD32:sen lahjottaa, niin olis taas mutsilla jotain mitä hajottaa. Petri Hinno, Espoo.

Voihan rotta, onko tämä totta? Nyt voittaa voi ceedeen. Jos onni käy niin arvatkaas mitä teen?

Kyllä mä riemuitsisin, jos vain voittaisin, onhan CD nyt in!

Kehun teitä, hähää: Pelit ei oo mätää. Kun en pelaa, sitä selaan ja kohta peli sujuu kuin tyhjää vaan! Juha Niemimäki, Haapavesi.

Tuli Pelit-lehti, isä ensin ehti. Isä ole rehti, osta oma lehti! Toivo Lehtinen, Viiala.

Onnea kaikille, Pelit-paita on jo tulossa.

Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin, mistä voi kieltäytyä mainitsemalla asiasta vastauksessaan.

Prologi

Seuraava värikylläinen ja osittain dramaattinenkin yksinvuoropuhelu käytiin aikana muutamana Pelit-lehden toimituksessa.





KYÖPELIT

Epilogi





Piirustuskilpailun huiput

Piirustuksia saapui meille huikea määrä: noin 150 kappaletta. Tehtävänähän oli suunnitella pelin kansi. Voittajien valintaa vaikeutti tekotapojen runsaus, mutta tässä Wallun valinnat: **Janne Vähätalo Nuppulinnasta** sai **Dark Symbiosis** -kannellaan **Stewart Parkinsonin Heroes for Wargames** -kirjan, **Jani Viitala Rovaniemeltä** sai **Vallejon** fantastista taidetta **Intruder** -kannellaan ja **Marko Toro Lehmosta** voitti **Arenallaan Sorayaman**. Kolmen kirjapalkitun kärkeen sijoittui siis kaksi koneella värkättyä ja yksi perinteisin käsipelein tehty työ.

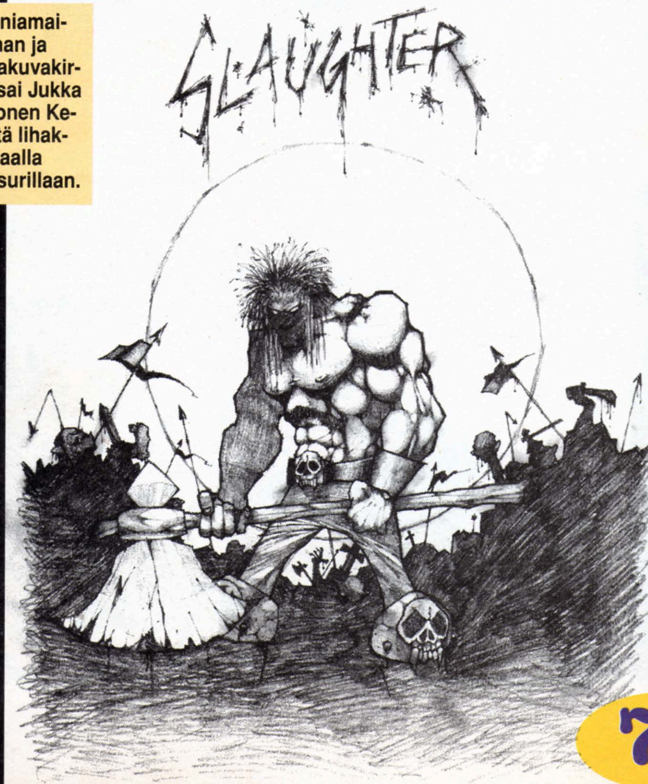
Lisäksi halusimme palkita pienillä muistoilla tällä sivulla julkaistut muut piirustukset. Palkinnotta jääneissäkin oli todella upeita taideteoksia, joita saatamme julkaista vuoden mittaan. Kiitokset kaikille osanottajille ja onnea voittajille!



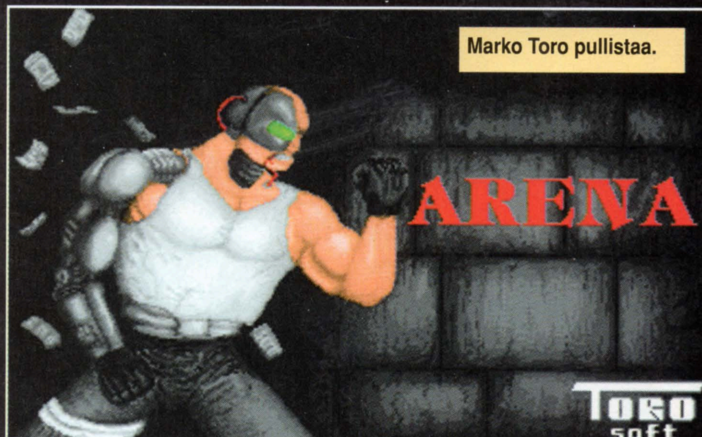
Janne Vähätalon voitokas symbioosi.



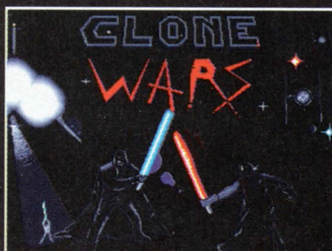
Jani Viitalan lennokas simulaattorikansi.



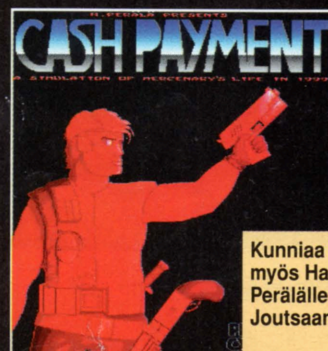
Kunniamainìnnan ja sarjakuvakirjan sai Jukka Juvonen Kemistä lihaksikkaalla metsurillaan.



Marko Toro pullistaa.



Lysti idea, sanoi Nnirvi. Kunniamaininnan sai Robert Ciesla Helsingistä.



Kunniaa myös Harri Perälälle Joutsaan.

PELIT

English Summary

Archon Ultra (SSI/U.S. Gold) is a disappointment for the Archon veterans. Worst offenders are the weaker-than-before battles. A patch, please.
BloodNet (MicroProse) Beautiful graphics, great atmosphere, but almost everything could have done better.
Campaign 2 (Empire) doesn't work as a strategic game, doesn't work as a war game, works slightly as a shoot 'em up. None of the problems of Campaign have been corrected.
Cannon Fodder (Virgin) is highly addictive and almost perfect.
Companions of Xanth (Legend) To those who don't know Piers Anthony, it's too difficult and weird.
Cool Spot (Virgin) Surprisingly entertaining and fun.
Critical Path (Media Vision) is a typical CD-ROM "interactive movie". It looks marvellous, but has too little to play.
CyberRace (CyberDreams) is too short and easy, but interesting, even so.
Dennis (Ocean). Find the on/off-button on your computer. You'll need it.
Doom 1.2. (Id Software) Still better. And getting better all the time.
Heirs to the Throne (QQP/Mirage) is too simple a game with too simple challenges.
Incredible Toons (Dynamix/Sierra) is a fun, cute puzzle game.
Kronolog: The Nazi Paradox (Castleworks Gameware/Merit). The mostly fascinating storyline is spoiled by a bad user interface and graphics.
Lillehammer (U.S. Gold) is fun while playing with friends. Some of the sports are too simple: all you need to do is wawe the joystick.
Mad Dog McCree (American Lasergames). Fortunately it's short. The PC version's digitized videos are awful.
Metal & Lace: The Battle of the Robo Babes (Megatech) is a normal beat 'em up with beautiful graphics.
Police Quest 4: Open Season (Sierra) It puts too much faith in the graphics and forgets the interesting storyline.
Quest for Glory 4: Shadows of Darkness (Sierra) An honourable sequel to the best adventure game series. Too heavily bugged, though.
SimCity 2000 (Maxis) is much better than its predecessor. The more you learn the more it requires.
Star Trek: Judgment Rites (Interplay) For trekkies the game is the best thing since the television series and the movies.
Terminator 2: The Arcade Game (Virgin) Music is terrible and the game is far too easy.
Tornado– Operation Desert Storm (Digital Integration) An enemy "with a face" makes Tornado much more interesting and challenging. Great.

Tulossa

Lentäjän unelma

Air Warriorin Suomen ensi-iltaa odotellessa kerromme tästä toisille jo elämäntavaksi muodostuneesta linjapelistä kaiken oleellisen. Ei nimittäin areenalle ihan mopotasolla kannata pomppia.

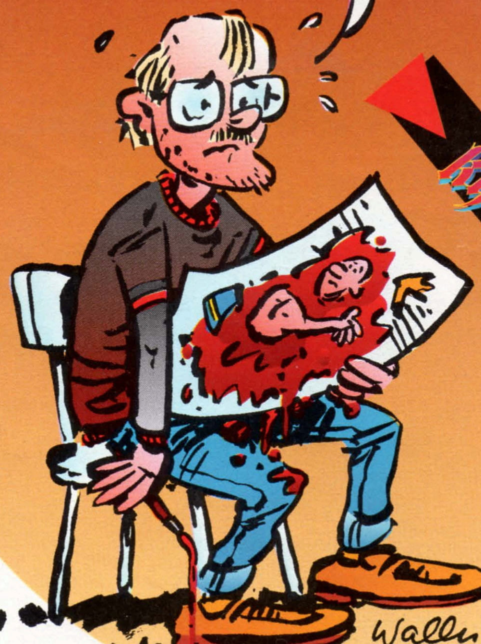
Peliarvosteluja

Arvosteluista löytyy taas kaikkea mielenkiintoista. Toivomme ainakin. Mukana ovat todennäköisesti muun muassa The Elder Scrolls – Arena, potentiaalia omaava virtuaali-3D-fantasiapeli, Ambermoon, samaa kamaa Amigalle, lisää Privateeria, ehkäpä jopa Mechwarrior II, F-14 Fleet Defender, Dragonsphere, Ultima VIII ja moni muu uutispalstan kestosuosikki.

Ratkaisuja

Sam & Max pääsevät alkuun, samoin Simon The Sorcerer. Space Quest vitonen taas loppuun. Vinkkejä on mukana iso kasa, kuten tavallista.

Seuraava Pelit ilmestyy huhtikuun 13. päivä. Kioskille mars, mars!



KEHITÄ TIETO-TEKNIIKKAASI.

Philips k
CD:n.

218997245 94702 PE02 J9501 72h

CD-ROM tekniikan kapasiteetti, varmuus ja nopeus merkitsi uuden ajan alkua. CD-ROM levyvalikoima kasvaa yhä kiihtyvällä vauhdilla hyötyohjelmista hakuteoksiin, multimediasta kotipeleihin.



Ja jatkoa seuraa: Uudet PHILIPS CD-ROM asemat ovat aivan omassa sarjassaan.

Tee koneestasi tiedon tehoasema: huippunopea, hyvin osaava ja paljon tietävä. Uudet PHILIPS CD-ROM asemat mm. lukevat Kodak Photo CD levyjä, mikä tuo kuvien käyttöön ja käsittelyyn ennennäkemätöntä väriä, tasoa ja tulosta. Kysy lisätietoja alla mainituilta jälleenmyyjiltä.

PHILIPS

COMPUTER 2000

PHILIPS KEHITTI SIIHEN MAHDOLLISUUDET.

Alajärvi: DataInfo 966-5572229 **Espoo**: DataInfo 90-4554355, VTKK Valikko 9800-50010 **Helsinki**: Computer Connection 90-4361644, DataInfo 90-6933855, DataInfo 90-659808, Direktori 9800-78900 **Hyvinkää**: DataInfo 914-432496 **Hämeenlinna**: DataInfo 917-656550 **Iisalmi**: DataInfo 977-17935 **Joensuu**: DataInfo 973-126655 **Jyväskylä**: DataInfo 941-621250 **Järvenpää**: DataInfo 90-280060 **Kajaani**: DataInfo 986-121133 **Kauhajoki**: DataInfo 963-2311744 **Kemijärvi**: DataInfo 9692-815014 **Kokkola**: DataInfo 968-311599 **Kotka**: DataInfo 952-183222 **Kouvola**: DataInfo 951-3121200 **Kuopio**: DataInfo 971-2632386 **Kuusamo**: DataInfo 989-8522343 **Lahti**: DataInfo 918-7523550, Systematic 918-8833311 **Lappeenranta**: DataInfo 953-4118855 **Lohja**: DataInfo 912-15600 **Mikkeli**: DataInfo 955-150061 **Oulu**: DataInfo 981-3150500 **Pietarsaari**: DataInfo 967-7234665 **Porvoo**: DataInfo 915-585550 **Rauma**: DataInfo 938-8220153 **Rovaniemi**: DataInfo 960-313761 **Salo**: DataInfo 924-314543 **Savonlinna**: DataInfo 957-515330 **Seinäjoki**: DataInfo 964-4234450 **Tammisaari**: DataInfo 911-2412414 **Tampere**: DataInfo 931-134619 **Turku**: DataInfo 921-502310 **Vaasa**: DataInfo 961-3200222 **Vammala**: DataInfo 932-41611 **Varkaus**: DataInfo 972-26741